2/93 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.7700/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 30,-

Die Nr.1

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

SPIELE DES JAHRES

STRATEGIE & TAKTIK

- Castles 2
- Gemfire
- Spaceward Ho!
- Star Legions
- The Incredible Machine

Dschungelbuch

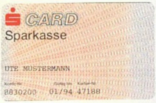
LIONHEART

Der Actionknüller im Härtetest

Auf dem Prüfstand

X-WING & SUPER STAR WARS

WIR HABEN SPASS AUF UNSEREM KONTO



Wenn Sie die Sparkasse einspannen, können Sie im Urlaub noch besser ausspannen. Weil mit dem Girokonto Ihre ganzen Finanzen geregelt und Sie auch unterwegs gut bei Kasse sind. Denn: Zum Girokonto gibt es die CARD, mit der Sie an vielen Geldautomaten rund um die Uhr Bares bekommen.

Dieser Super-Service ist für junge Leute besonders kostengünstig. Genau wie die Kontoführung, z. B. Ein- und Auszahlungen, Daueraufträge und Kontoauszüge.

Der persönliche Geldberater bei der Sparkasse ist mit Rat und Tat für Sie da. Und sorgt dafür, daß der Spaß auf Ihr Konto geht.

wenn's um Geld geht – Sparkasse

Ein Unternehmen der Finanzgruppe

in tern

Drei Kandidaten, die für den Preis "Spiel des Jahres" in Frage kamen. Ab Seite 116 werden die Gewinner in den einzelnen Rubriken präsentiert.

And the winner is...

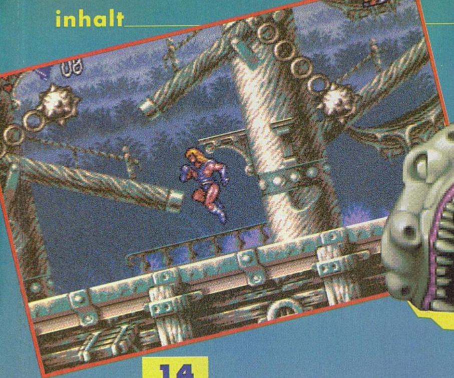
Wenn sich eine Redaktion zusammensetzt, um die Spiele des Jahres zu bestimmen, ist bereits für ausreichend Konfliktstoff gesorgt. Reden gleich zwei Expertenteams mit, dann wird's chaotisch. Zum ersten Mal in der *POWER-PLAY*-Geschichte wurden die begehrten Preise von einer Zwölf-Mann-Jury vergeben. Alle Redakteure von *POWER PLAY* und dem Schwestermagazin *VIDEO GAMES* tummelten sich eines nachmittags um den Konferenztisch, zückten Wertungslisten und Notizblöcke, Kugelschreiber und Gummibärchen. Während die Awards für Computerspiele noch halbwegs freundlich und sachlich ausdiskutiert wurden, hatten die Stimmbänder bei den Videospieldiskussionen Hochkonjunktur. Nachdem persönliche Angriffe, rhetorische Worthülsen und fliegendes Haribo-Konfekt langsam abflaute, dominierten schließlich doch die sachlichen Argumente. Auf den Seiten 116 bis 129 könnt Ihr das Ergebnis der Expertensitzung nachlesen.

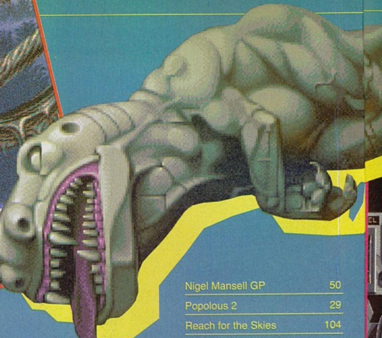
Abgesehen von der üblichen Redaktionshektik sitzt uns nach wie vor der DTP-Teufel im Nacken. Obwohl mit Hochdruck an unserer Macintosh-Anlage gearbeitet wird, kämpfen wir noch mit diversen Technikproblemen. So kommt unser Netzwerk (acht Mac-Anlagen sind miteinander verbunden) mit den gigantischen Speichermengen nur schleppend zurecht ein einzelnes Bildschirmfoto schluckt als Daten-File frecherweise über 1 MByte. Selbst unsere High-End Gigabyte-Festplatte macht nach zwei Ausgaben speichertechnisch schlapp. Angesichts dieser MByte-Dimensionen lächeln wir noch über angebliche Speicherriesen - ein 20-MByte-MS-DOS-Adventure oder ein 16-MBit-Super-Nintendo-Modul kann uns nicht mehr schocken.

Gag am Rande: Die deutsche Bundespost scheint Knut als "gültiges Zahlungsmittel" zu akzeptieren – oder hat ein gestreßter Postbeamter nur beide Augen zugedrückt?

Einen sonnigen Wintermonat ohne Speicherplatzprobleme

Power-Play-Team





14

Beherzt: Lionheart, das bärenstarke Actionspiel für den Amiga

Aktuell

Electronic Arts geht in die Luft: Space Hulk	6
Son of Chuck: Der zukünftige Steinzeitheld tritt in die Fußstapfen von Daddy	8
X-Wing: Letzte Infos zur High-End-Simulation	16
Der neue T-Bird	60
Intel inside: Alles über den neuen Superchip	94

Unter der Lupe

Die besten Spiele	116
Laser Age	122
16-Bit-Konsolen: Wichtiges und witziges Zubehör	130
Zu Besuch bei Origin	112

Computerspiele-tests

Ancient Art of War	20
Battles of Destiny	21
Castles 2	22
Chaos Engine	12
Contraptions	36
Cool World	42
Cytron	44
Daughter of Serpents	32
Dynatech	24
Elysium	28
Erben des Thrones	24
Front Page Football	48
Gemfire	26
Gobliins 2	40
Harrier	103
Incredible Machine	38
Inka	34
Jewelbox	45
Lionheart	14
Nigel Mansell GP	50
Popolous 2	29
Reach for the Skies	104
Sabre Team	41
Spaceward Ho!	30
Star Legions	31
Terminator	46

Kurztests Computerspiele

Campaign, Robocop	105
Elf, Sim Life	105
Oxyd, Dynatech, Megatraveller 2	106
Hook, Campaign	107
Shuttle, Patrizier	107

Videospieletests

Bio-Hazard Battle	140
Death Valley Ralley	138
Ecco, the Dolphin	137
Harley's Humungous Adventure	136
Magical Quest	134
Road Rash 2	140
Super Star Wars	132

Videospiele Kurztests

Xenon 2, Back to the Future 3	142
Sonic Blast Man, Sküljagger	142
Captain America, James Bond jr	142
Chuck Rock	145
Handheld Corner	126
Lemmings, Looney Tunes	126
Rocky Bullwinkle, Home Alone 2	128
Ace-Striker, Mousetrap Hotel	XXX

·2·

22

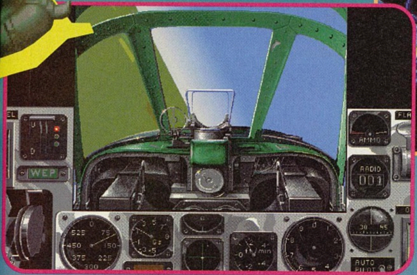
Scharf: Auf den Castles 2-Verlierer wartet der Bildschirmhenker

12

Chaotisch: Die Chaos-Engine verwirrt den abgebrühtesten Ballerfan

132

Machtvoll: Super Star Wars auf dem Super NES sieht nicht nur gut aus, sondern spielt sich auch sehr gut



105

Senkrechtstarter: Der Harrier hebt endgültig ab.

Star Wars 129
Popeye 2 128
Super Off Road 128

Rubriken

Editorial 3
Hitparaden 11
Leserbriefe 54
ZDF-Corner 59
Scenery Corner 108
Compilation Corner 110
Headware: Musik, Bücher, Filme 144
Vorschau auf die kommende Ausgabe 150
Impressum 58
Inserentenverzeichnis 141

Power Tips

Computerspieletips
Amazon Guardians of Eden 76
Assasin 72
Beast 3 72
Clik-Clak 72
Das schwarze Auge 79
History Line 1914-18 82
Humans 72
Indiana Jones 4 72
Knightmare 62
MC Donald Land 72
Motorhead 62
Risky Woods 66
Sensible Soccer 74
Spellcasting 301 69
The Terminator 2029 67
Wizkid 62
Videospieletips
Dinosaurs 82
Alien 3 82
Taz-Mania 82
Wings 2 82
Faceball 2000 86
Wimbledon 86
Space Football 86
Super Mario Kart 88
Prince of Persia 90
Spanky's Quest 90
John Madden Football '92 90
Clue Book
Ultima Underworld, Teil 1 91

116

14

16/ 132

·93·

12

Knifflig: In der Chaos-Engine tobt der Action-Bär

Softsale

Schloßplatz 19 3070 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335

☎ 05021/910416 und 910417

IBM		IBM		IBM	
1869*	79,90 DM	Dragons Lair 3***	A.A.	Mad TV Data*	26,90 DM
AA War in Sky**	86,90 DM	Dungeon Master*	67,90 DM	Mega Sports**	64,90 DM
Aces of the Pac.**	74,90 DM	Dyna Blaster**	67,90 DM	Mega-lo-Mania*	73,90 DM
-Miss.	49,90 DM	Dynatech*	66,90 DM	Might & Magic 4*	79,90 DM
Adventure Coll.**	60,90 DM	Eylsium*	66,90 DM	Monkey Isl. 2*	79,90 DM
Airbus A 320**	89,90 DM	Espana 92**	70,90 DM	Nigell Mans. GP**	60,90 DM
Al. in the Dark***	A.A.	Eternam	70,90 DM	No. 2 Coll.*	79,90 DM
Amazon	79,90 DM	Eye of Beh. 2*	79,90 DM	Push over**	63,90 DM
Amberstar*	83,90 DM	Eye of Storm***	A.A.	Quest f. Gl. 3*	81,90 DM
Anc. A. of War***	86,90 DM	F-117 Nighth.**	81,90 DM	Red Baron*	81,90 DM
Armour-Gedd.**	79,90 DM	Falcon 3.0**	86,90 DM	-Miss. 1	54,90 DM
ATAC**	83,90 DM	-Miss. 1**	54,90 DM	Rex Nebular**	83,90 DM
Balance*	60,90 DM	-Miss. 2**	54,90 DM	Rome AD 92**	76,90 DM
Bat 2*	79,90 DM	Fant. Worlds**	79,90 DM	Sherlock Holm.*	86,90 DM
Battle Isle**	72,90 DM	First Samurai**	60,90 DM	Siege	65,90 DM
Comanche** nur 86,90 DM				F-15 Str. Eagle III** nur 95,90 DM	
Battle Isle D.**	43,90 DM	Flashback**	A.A.	Sim Life***	A.A.
Birds of Prey**	86,90 DM	Form. 1 GP**	93,90 DM	Simulations***	A.A.
Bitmap Br. C.**	65,90 DM	Front Page Foot.**	67,90 DM	Space Q. 5*	66,90 DM
Buck Rogers 2*	79,90 DM	Gateway	70,90 DM	Special Forc.*	83,90 DM
Bund. Man. Prof.*	63,90 DM	Global Effect**	73,90 DM	Spellcast. 301	67,90 DM
B-17 Fly. Fortr.**	91,90 DM	Global Conq.**	93,90 DM	Spellcraft*	79,90 DM
Burn. Steel**	A.A.	Gobliins 2**	59,90 DM	Spelljammer	66,90 DM
Campaign	69,90 DM	Great Courts 2**	70,90 DM	Star Control 2**	66,90 DM
Carrier Strike	78,90 DM	Gr. Mast. Chess**	70,90 DM	Star Legions	69,90 DM
Carriers at War	72,90 DM	Gunship 2000**	86,90 DM	Star Trek*	86,90 DM
Car & Driver**	86,90 DM	-Scenary.**	54,90 DM	Strat. Masters**	73,90 DM
Castles 2*	76,90 DM	Guy Spy**	70,90 DM	Street Fight. 2**	60,90 DM
Civilization*	86,90 DM	Hardball 3	70,90 DM	Strike Comm.**	86,90 DM
Columbus***	A.A.	Harrier Jump Jet**	95,90 DM	Task Force 1942**	95,90 DM
Combat Class.**	59,90 DM	Head to Head	80,90 DM	The Legacy**	93,90 DM
Sherlock Holmes* nur 86,90 DM				X-Wing nur 79,90 DM	
Conspiracy***	A.A.	Heroes 357th**	76,90 DM	Treas. of Sav. F.*	79,90 DM
Cool World***	A.A.	Hexuma*	79,90 DM	Ultima 7*	93,90 DM
Crime City***	A.A.	H.-K. Mahj. Pro	63,90 DM	Ultima Underw.**	78,90 DM
Crisis in Kreml.**	81,90 DM	Hist. Line 14/18*	86,90 DM	Vision***	A.A.
Cruise f. Corpse**	60,90 DM	Humans**	56,90 DM	Waxworks*	67,90 DM
Curse of Ench.***	66,90 DM	Incredible Mach.***	86,90 DM	Wayne G. Hock. 3	80,90 DM
Daemonsgate***	A.A.	Indiana J. 4*	86,90 DM	Ween***	A.A.
Dagger of A. Ra*	79,90 DM	Island of Dr. Brain*	66,90 DM	Wing Comm. Del.	91,90 DM
Dark Q. of Kr.*	79,90 DM	Kings Quest 6*	80,90 DM	Wing Comm. 2*	79,90 DM
Dark Seed	76,90 DM	Legend Kyrandia*	79,90 DM	-Sp. Oper. 1	43,90 DM
Dark Sun***	A.A.	Lemmings DP**	79,90 DM	-Sp. Oper. 2	43,90 DM
Daughter of S.**	76,90 DM	Links 386 Pro**	91,90 DM	-Speech	38,90 DM
Das sch. Auge*	74,90 DM	Locomotion*	60,90 DM	Winter Chall.**	67,90 DM
Der Patrizier*	79,90 DM	Lord of Rings 2**	76,90 DM	Wizardry 7	79,90 DM
Dominium**	A.A.	Lure of Temptr.*	67,90 DM	Zyconix**	49,90 DM

AMIGA		AMIGA		AMIGA	
1869*	69,90 DM	Drag. Lair 3***	A.A.	Mega Twins**	54,90 DM
Adv. Collect.**	89,90 DM	Double Drag. 3**	55,90 DM	Megatraveller 2**	64,90 DM
Air Support**	54,90 DM	Dung. M. + CSB**	60,90 DM	Monkey Island 2*	79,90 DM
Aquatic Gam.**	57,90 DM	Dynatech***	56,90 DM	Myth**	54,90 DM
Archer Pool B.**	49,90 DM	Elysium*	56,90 DM	Nicky Boom***	A.A.
Armour-Gedd. 2**	60,90 DM	EPIC**	63,90 DM	Nigel Mansell GP	A.A.
Assassin**	49,90 DM	Eye of the Beh. 2*	79,90 DM	No. 2 Coll.*	66,90 DM
ASTAR***	A.A.	Eye of Storm***	A.A.	No second Prize***	A.A.
ATAC**	79,90 DM	Fantastic W.**	74,90 DM	NOVA 9***	A.A.
B-17 Fly. Fortr.**	79,90 DM	Flashback***	A.A.	Outlander***	A.A.
BAT 2*	73,90 DM	Fly Harder***	63,90 DM	Pinb. Dreams**	56,90 DM
Battle Isle**	67,90 DM	Gateway tSF*	63,90 DM	Plan 9**	72,90 DM
-Data**	43,90 DM	Grah. T. Soccer	67,90 DM	Proph. o. Shad.*	67,90 DM
BC Kid**	60,90 DM	Hexuma*	79,90 DM	Rampart**	54,90 DM
Bills Tom. G.**	54,90 DM	Humans**	63,90 DM	Road Rash**	54,90 DM
Gunship 2000** nur 79,90 DM				History Line 14/18* nur 73,90 DM	
Bitm. Broth. C.**	54,90 DM	Indiana Jones 4*	79,90 DM	Rome AD 92**	67,90 DM
Buck Rogers 2*	A.A.	Jimmy W. Snook.	63,90 DM	Scenario*	60,90 DM
Budget**	63,90 DM	KGB***	60,90 DM	Scrabble***	A.A.
Bun. Man. Prof.*	63,90 DM	Leeds Un. Champ.	A.A.	Shad. of Beast 3**	60,90 DM
Campaign**	58,90 DM	Legends of Val.*	74,90 DM	Silly Putty**	49,90 DM
C.A.P.**	60,90 DM	Lemmings 2**	67,90 DM	Simulations***	A.A.
Chaos Engine**	49,90 DM	Lemmings DP**	60,90 DM	Spec. Forces**	74,90 DM
Civilization*	76,90 DM	Locomotion*	54,90 DM	Street Fight. 2**	54,90 DM
Cool World***	A.A.	Lord of Rings*	66,90 DM	Super Hero***	60,90 DM
Crazy Cars 3**	54,90 DM	Lotus 3 Fin. Ch.**	54,90 DM	Walker**	A.A.
Creepers***	60,90 DM	Lure of Temptr.*	A.A.	Waxworks*	60,90 DM
Curse of Ench.**	60,90 DM	Mad TV Data*	26,90 DM	Ween***	A.A.
Dark Q. o. Kr.*	67,90 DM	Manch. Un. Eur.	54,90 DM	Winter Chall.**	67,90 DM
Das schw. Auge*	67,90 DM	Megamix**	60,90 DM	Wiz Kid**	54,90 DM
Der Patrizier*	66,90 DM	Mega Sports**	54,90 DM	Zyconix**	49,90 DM
Pinball Fant.** nur 60,90 DM				Wing Commander* nur 81,90 DM	

Wir liefern nahezu alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu

SUPERPREISEN ! !

*=deutsche V. **= deutsche Anl./Handbuch ***=noch nicht bekannt
Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar.
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

SPACE HULK

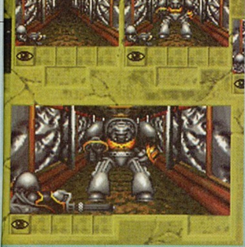
Nachwuchs-Ripleys können dank Electronic Arts jetzt in verlassenen, dunklen Raumstationen Jagd auf schleimige Alien-Monster machen.

Die Genestealer sind ein biologisches Wunderwerk: Sie bestehen fast nur aus scharfen Zähnen und Klauen, umgeben von einem undurchdringbaren Panzer. Allerdings sind die Fortpflanzungsorgane nicht ganz so gut entwickelt. Zum Ausbrüten Ihrer Nachkommenschaft benötigen sie einen Fremdkörper – zum Beispiel einen Menschen.

Um ihren Paarungsgelüsten nachzukommen, richten sich die widerstandsfähigen Biester in verlassenen Raumwracks häuslich ein und planen die Unterjochung der Menschheit. Die einzige Hoffnung der Erdbewohner ist die Eliteeinheit "Terminator Space Marines": Eine fünf Mann starke, schwerbewaffnete Schwadron wird auf den belagerten Schauplätzen abgesetzt und muß die läufigen Monster vernichten.

Ihr steuert das Soldatengrüppchen durch finstere 3-D-Gänge und -Räume. Um den garstigen Aliens ein Schnippchen zu schlagen, dürft Ihr die Soldatengruppe aufteilen. Ihr könnt die Marines einzeln anwählen und sie zum Beispiel vor Türen postieren oder Gänge bewachen lassen. In der Mitte des Bildschirms wird das Blickfeld des gerade aktivierten Kämpfers groß darge-

Stolzerfüllt zieht der "Terminator Space Marine" in den Kampf gegen die Raumrüpel



Wild, wütend, widerstandsfähig: die Genestealer

der Mitte seht Ihr den Ausblick des akti-
erten Kämpfers, die oberen vier Fenster
eben die Sicht seiner Kollegen wieder

Der Lageplan offenbart Euer Schicksal: Drei Aliens haben noch nicht gefrühstückt und nähern sich gnadenlos.

Im Weltall hört Dich keiner schreien

stellt. Die Ereignisse in der Umgebung der anderen Marines sind in kleineren Fenstern zu sehen. Obwohl die Truppe mit feurigen Flammenwerfern, stahlharten "Power Gloves" und schmucken Kampfpanzern ausgerüstet ist, kommt man den Aliens mit bloßer Waffengewalt allein nicht bei. Euer taktisch-strategisches Talent ist genauso gefragt wie ein schneller Trigger-Finger. Auf einer Übersichtskarte plant Ihr die nächsten Schritte der Einsatz-Crew. Trefft Ihr auf eines der miesen Aliens, kommt's zum 3-D-Echtzeitkampf.

Space Hulk basiert auf dem *Warhammer-40 000*-Szenario des renommierten Rollenspielherstellers Games Workshop und sollte Ende Januar für PCs und Amigas in den Geschäften ausliegen.

Der Zwillingsbruder

Schon vor knapp einem Jahr konnten ambitionierte Bildschirm-Marines gegen die Genestealer in den Kampf ziehen. Gremlin's *Space Crusade* ba-siert auf der gleichen Warhammer-40 000-Geschichte des Games Workshop. Der deutlichste Unterschied: Beim brandneuen *Space Hulk* von Electronic Arts bekommt Ihr einen gruseligen 3-D-Ausblick geboten – die *Space-Crusade*-Marines könnt Ihr in der übersichtlichen Vogelperspektive betrachten, bei direkten Konfrontationen mit den Aliens wird auf eine isometrische 3-D-Darstellung umgeschaltet.

***Space Crusade*: Gremlin's Warhammer-40 000-Umsetzung**

Möchten auch Sie eine *Royal Soft* Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen? Sprechen Sie einfach mit uns! Partner in **D**, **Lux**, **B**, **NL**, **CH** und **A** gesucht!

Innerhalb der Schweiz gelten etwas veränderte Preise!

Royal Soft

Winsterstr. 43 • 4330 Mülheim a. d. Ruhr
Tel.: 02 08/48 00 50 • Fax: 02 08/48 00 25

Game	Ami	PC
Lotus III	66,90	
HUMANS	59,99	63,33
Wing Commander 1/2 **D**	86,99	93,99
Der Patrizier **D**	71,99	86,99
Indiana Jones 4 **D**	83,94	86,99
Prophecy of the Shadow **D**	71,99	86,99
Aquatic Games	63,22	
ZOOL	56,93	
Mantris		114,99
1869	79,88	92,94
KGB	76,97	76,96
BC Kid	63,21	
Gunship 2000	83,77	95,54
Rome AD 92	72,88	72,88
Bill's Tomato Games	63,21	
Street Fighter 2	59,30	67,30
ATAC	87,12	93,77
Nigel Mansell's WC	57,14	67,24

ACHTUNG NEUERÖFFNUNGEN
Versand & Ladenverkauf
Martin Rösch
Münchinger Straße 30
W-7257 Ditzingen
Telefon: 07156/28884
Telefon: 07156/951212
Baden-Württemberg kommt zu uns!

Royal Soft kommt in die Schweiz!
Royal Soft
Daniel Frank
Schachener Straße 32
CH-4653 Obergösgen
Versand
Telefon: 062/354849

Game	Ami	PC
Legend of Kyrandia	68,99	69,44
Premiere **D**	72,32	
DSA - Die Schicksalsklinge **D**	79,90	89,90
Push over	72,32	79,99
Waxworks	64,03	69,42
Links (386 pro)	92,99	109,90
Vikings Fields of Conquest	72,32	87,99
Hexuma **D**	79,90	89,90
Dream Team	59,97	67,23
Historie Line	83,33	89,99
Troddlers	62,12	
Ultima 7		109,90
Formula one Grand Prix		97,88
Castles 2		91,84
Comanche Overkill		94,24
Pinball Fantasies	57,30	
Kings Quest 6		84,33
Lemmings 2	71,99	84,44
BAT 2	77,34	86,13

Persönlicher Bestellservice bis 22.00 Uhr. Elterntelefon mit Hotline.

Versandkosten: NN + DM 8,00 + Vorkasse im Inland: per EC-Scheck + DM 7,00 - Ausland: per EC-Scheck + DM 35,00
Bei Software ab DM 250,00 Bestellwert im Inland Versandkostenfrei. Angebote freibleibend!

ROLLING STONE

Core Design's Vorzeige-Neandertaler *Chuck Rock* hängt die Keule an den Nagel und schickt den Nachwuchs ins Rennen: Im neuen Spiel macht *Son of Chuck* die Steinzeit unsicher.

Höhlenmenschen werden sich erinnern: Im ersten Teil der Vorzeitsaga ging Frühmensch Chuck auf die Suche nach seiner Liebsten. Kaum mit der Keule eingefangen und sicher in der Wohnhöhle verstaut, wurde die reizende Ophelia von Erzbösewicht Garry Gritter geraubt. Chuck schulterte den nächsten Kieselstein und stürzte sich ins Abenteuer. Nach viel Aufregung und Gefahren (unter anderem erkundeten wir die Innereien eines Dynosauriers), konnten wir den Kidnapper zur Strecke bringen. Das Eheweib sank uns in die behaarten Arme und wir setzten uns zur Ruhe.

Inzwischen sind 18 Monate vergangen. Chuck ist ein erfolgreicher Produzent von Steinzeitautomobilen geworden, während Darling Ophelia in der Höhle sitzt und an Kindersachen häkelt. Wen wundert's, daß bei soviel frühbürgerlicher Idylle Nachwuchs unterwegs ist. Während der Kinderstorch den Junior zu Hause abliefert, bekommt Chuck Senior in seiner Fabrik weniger angenehmen Besuch. Die Konkurrenz steht vor der Tür und raubt nicht nur die Konstruktionspläne für den Steinzeit-VW, sondern auch den Erfinder. Chuck Junior, kaum der Mutterbrust entwöhnt, greift zu Nuckel und Minikeule und heftet sich an die Fersen der Rüpel.

Wie im letzten Spiel sein Erzeuger, muß auch *Son of Chuck* das scrollende Paläolytikum von links nach rechts durcheilen. Anders als der Papa arbeitet Söhnchen nicht mit Bauchstoß und harten Wackermännern, sondern läßt die Keule sprechen. Bis zum jeweils wartenden Level-Obermotz müssen wir allerlei Getier und Gelichter mit dem Hartholzprügel bearbeiten. Wer dabei nicht ganz so virtuos mit dem Joystick umgeht, darf den Schwierigkeitsgrad variieren. Wer vom etwas einfallslosen Leveldesign des ersten Teils enttäuscht wurde, wird sich über neue, verwinkelte Landschaften und Höhlen mit reichlich Plattformfutter freuen. Zeigt Sohnemann die ersten Ermüdungserscheinungen, müßt Ihr schleunigst Milchenergie tanken. Nachfüll-Tetra-Packs liegen bekanntlich überall in der Steinzeit herum und müssen von uns nur noch eingesammelt werden. Bleibt der Nachschub an wichtigem Eiweiß aus, geht unser Held in die Knie und wir brechen eins der drei Continues an. Werden die Programmierer nicht vorher vom Saurier gefressen, dürfen Amiga-Neanderthaler im April lostoben und den Steinzeitpapa retten. *vw*

Wenn schon die Füße so groß sind, wie mag dann erst der Rest aussehen?

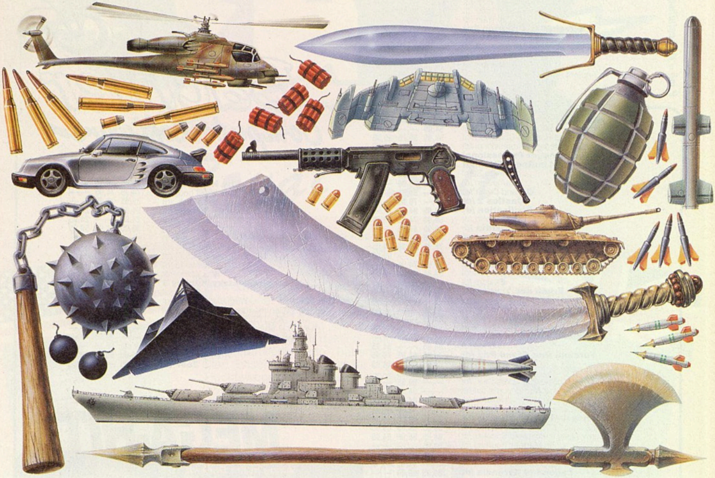
Im Urwald sind sogar die Käfer größer als unser Held

Klein-Dyno wartet sicher auf eine Keulenkur

Der Vulkan spuckt, und wir bekommen heiße Füße.

Die stolzen Eltern und ihr kleiner Schreihals

Auch mit der stärksten Übermacht...



...wirst Du spielend fertig!

Willst Du Dich gegen die schwere Artillerie von heute wehren, brauchst Du einen starken Verbündeten. Hol Dir das Gravis GamePad™, das Dauerfeuer-Joypad mit dem kämpferischen Charakter. Für Links- und Rechtshänder. Mit 4 unabhängigen Knöpfen und abnehmbaren Joystick. Kompatibel mit allen Personal Computer Gameports. Hast Du erst das Gravis GamePad™ in der Hand, wirst Du mit allen Gegnern spielend fertig. Das Gravis GamePad™ ist überall erhältlich, beim Händler oder im Kaufhaus.

Advanced GRAVIS

Deutschland: LOGI GmbH, Tel: 089-58 80 71, Fax: 089-580 82 25. *Schweiz:* TERRA Datentechnik, Tel: 01-910 35 55, Fax: 01-910 19 92.
GRAVIS EUROPA: Tel: ++ 41-21-869 96 56, Fax: ++ 41-21-869 97 17.

V,mö = Vorbestellung möglich

	Amiga	IBM	Atari ST
Archer MacLeans's Pool /dt	54,95	—,—	—,—
1869 /dt	74,95	89,95	—,—
A-Train /dt	—,—	99,—	—,—
A-Train Construction Set	—,—	54,95	—,—
Aces of the Pacific /dt	—,—	84,95	—,—
Aces of the Pacific Mission Disk.	—,—	44,95	—,—
Amazon	—,—	84,95	—,—
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
Ancient Art of War in the Skies /dt	—,—	84,95	—,—
B-17 Flying Fortress /dt	—,—	99,—	—,—
B.A.T. 2 /dt	84,95	84,95	84,95
B.C. Kid /dt	54,95	—,—	—,—
Battle Isle /dt	74,95	89,95	—,—
Battle Isle Data Disk. /dt	44,95	44,95	—,—
Bill's Tomato Game /dt	64,95	—,—	V.mö
Bitmap Brothers Collection /dt	59,95	59,95	59,95
Bundesliga Manager Professional /dt	65,95	65,95	65,95
Bundesliga Manager Professional Limited Edition /dt	89,95	89,95	—,—
Burning Steel	—.—	V,mö	—.—
Campaign /dt	64,95	79,95	—.—
Car and Driver /dt	—,—	89,95	—,—
Castles 2 /dt	—,—	79,95	—.—
Civilization /dt	79,95	94,95	—.—
Cool World /dt	59,95	74,95	59,95
Curse of Enchantia /dt	89,95	89,95	—.—
Das schwarze Auge /dt	74,95	84,95	V.mö
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	74,95
Dungeon Master & Chaos Strikes back /dt	59,95	—,—	59,95
Dyna Blaster /dt	69,95	74,95	—.—
Dynatech /dt	59,95	69,95	—,—
Elysium /dt	—,—	69,95	—.—
Erben des Throns /dt	74,95	84,95	—.—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—.—	94,95	—,—
F-16 Falcon	34,96	—,—	—,—
F-16 Falcon Mission 1 o. 2 je	24,95	—.—	—.—
Falcon 3.0 /dt	—.—	94,95	—,—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—,—	59,95	—.—
Fire and Ice /dt	54,95	—.—	54,95
Formula One Grand Prix /dt	79,95	89,95	79,95
Gobliiins /dt	54,95	59,95	54,95
Gunship 2000 /dt	79,95	94,95	—,—
Gunship 2000 Data Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Harrier Jump Jet /dt	—,—	94,95	—,—
Hexuma /dt	84,95	84,95	—.—
***I**nca /dt*	—,—	99,95	—,—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	89,95	89,95	—,—
Indiana Jones 4 - The Action Game /dt	59,95	59,95	59,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	64,95	66,95	64,95
John Madden Football /dt	59,95	—,—	—.—
King's Quest 6 /dt	—,—	84,95	—,—
Leather Goddesses of Phobos 2 /dt	—,—	94,95	—,—
Legend of Kyrandia /dt	69,95	69,95	—,—
Legend of Valour /dt	74,95	74,95	74,95
Lemmings /dt	39,95	64,95	49,95
Lemmings Data Disk /dt	34,95	49,95	44,95
Lethal Weapon 3 /dt	54,95	69,95	54,95
Links 386Pro /dt	—,—	99,—	—,—
Lotus 3 /dt	59,95	—,—	59,95
Mad TV /dt	74,95	89,95	V,mö
Mad TV Data Disk. /dt*	24,95	24,95	—,—
Might & Magic 4	—,—	89,95	—,—
Nigel Mansell's World Championship /dt	59,95	—,—	—,—
Pinball Dreams /dt	59,95	—,—	—,—
Pinball Fantasies /dt	59,95	—,—	—,—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Red Baron /dt	74,95	79,95	—,—
Red Baron Mission Disk. /dt	V,mö	54,95	—,—
Rome AD92 /dt	—,—	79,95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	74,95	89,95	74,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	89,95	89,95	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	84,95	—,—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission je	—,—	34,95	—,—
Sec. Weap. P-38, P80 Mission Disk. je	—,—	29,95	—,—
Sensible Soccer 92/93 Neue Version! /dt	59,95	—,—	59,95
Shadow of the Beast 3 /dt	59,95	—,—	—,—
Siege	—,—	59,95	—,—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79.95
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—,—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Skat '92 /dt	—,—	64,95	—,—
Space Shuttle /dt	59,95	—,—	—,—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Spellcasting 301 /dt	—,—	66,95	—,—
Sports Collection /dt - Indianapolis 500, Starbyte Super Soccer, Tie Break -	66,95	74,95	—,—
Star Trek /dt	—,—	74,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	59,95	69,95	59,95
Summer Challenge	—,—	69,95	—,—
Terminator 2092	—,—	94,95	—,—

Bachler Computersoftware

	Amiga	IBM	Atari ST
The Humans /dt	59,95	59,95	V,mö
Their finest hour /dt	74,95	74,95	—,—
Their finest hour Mission Disk. /dt	29,95	29,95	—,—
Turrican /dt	24,95	—,—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—,—	24,95
Ultima 6 /dt	59,95	44,95	59,95
Ultima 7 /dt	—,—	99,—	—,—
Ultima 7 Data Disk. /dt	—,—	44,95	—,—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld /dt	—,—	79,95	—,—
Wax Works /dt	V,mö	66,95	—,—
Wayne Gretzky Hockey 3	—,—	84,95	—,—
Ween /dt	74,95	94,95	—,—
Wing Commander /dt	89,95	44,95	—,—
Wing Commander Deluxe Edition /dt	—,—	99,—	—,—
Wing Commander 2 kompl. /dt	—,—	89,95	—,—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 je	—,—	44,95	—,—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—,—	39,95	—,—
Wizardy 7	V.mö	89,95	—,—
Wrestle Mania /dt	59,95	69,95	59,95
Zool /dt	59,95	—,—	V,mö

MEGA-HITS

Alone in the Dark /dt	**95,—**	IBM-PC
Campaign /dt	**65,—**	Amiga **•79,—** IBM-PC
Comanche Maximum Overkill /dt	**99,—**	IBM-PC
Das schwarze Auge /dt	**75,—**	Amiga
F-15 Strike Eagle 3 /dt	**95,—**	IBM-PC
Formula One Grand Prix /dt	**89,—**	IBM-PC
Gobliins 2 /dt	**75,—**	Amiga **•95,—** IBM-PC
Historyline 1914 - 1918 /dt	**85,—**	Amiga & IBM-PC
Pinball Fantasies /dt	**59,—**	Amiga
Sherlock Holmes /dt	**79,—**	IBM-PC
Sim Life /dt	**75,—**	IBM-PC
Street Fighter 2 /dt	**59,—**	Amiga **•69,—** IBM-PC
Task Force 1942 /dt	**95,—**	IBM-PC
Wing Commander /dt	**89,—**	Amiga
Wrestle Mania 2 /dt	**59,—**	Amiga
X-Wing /dt	**89,—**	IBM-PC

Computer-ZUBEHöR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	**49,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	**139,—**
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	**75,—**
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC	**179,—**
Sound-Blaster 2.0 C/MS-Chips	**49,—**
Das Lucasfilm-Buch /dt	**29,80**
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	**29,80**

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

12332

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler—Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt

CHART

PRÄSENTIERT VON

Royal Soft

Royal Soft, Winterstr. 43, 4330 Mühlheim / Ruhr
Tel.: 0208 480050, Fax.: 0208 480025

Das Jahr ist vorbei! Dont panic – Auch im neuen Jahr könnt Ihr als aktive Leser an der Hitparade drehen. Dazu füllt Ihr die Mitmachkarte (nach Seite 51) aus und schickt die Wertung Eurer Lieblingsspiele an die Redaktion. Mehrfach-Einsender und unfrankierte Karten haben keine Chance! Aus allen Einsendern verlosen wir unter Ausschluß des Rechtsweges: Fünf Testspiele aus der Redaktion und einen Softwaregutschein der Firma Royalsoft. *cd*

Der Softwaregutschein der Ausgabe 12 geht an Alex Hess. Je ein Testspiel der Redaktion bekommen Mark Weißhaupt, Oliver Rücker, Andreas Sommer, Nico Hildebrandt und Marcus Mast.

USA

1. Might and Magic: Clouds of Xeen – New World Computing
2. Wizardry: Crusaders – Sir-Tech
3. Links 386 PRO – Access Software
4. B-17 Flying Fortress – Microprose
5. Quest for Glory 3 – Sierra
6. Ultima 7: Forge of Virtune – Origin
7. Ultima 7: The Black Gate – Origin
8. Birds of Prey – Electronic Arts
9. Indiana Jones 4 – LucasArts
10. Falcon 3.0: Fighting Tiger – Spectrum Holobyte

England

1. Zool – Gremlin
2. Lotus 3: The Ultimate Chall. – Gremlin
3. Sensible Soccer – Renegade
4. Civilisation – Microprose
5. Wizkid – Ocean
6. Jimmy White's Whirlwind Sno. – Renegade
7. Shadow of the Beast 3 – Psygnosis
8. Monkey Island 2 – LucasArts
9. The Aquatic Games – Millenium
10. Indiana Jones 4 – LucasArts

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	The Secret of Monkey Island 2	LucasArts	10. Monat
2.	(2)	Indiana Jones 4	LucasArts	6. Monat
3.	(3)	Civilization	Microprose	9. Monat
4.	(7)	Battle Isle	Blue Byte	13. Monat
5.	(6)	Wing Commander 2	Origin	14. Monat
6.	(5)	Lemmings	Psygnosis	22. Monat
7.	(8)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000	13. Monat
8.	(–)	Sensible Soccer	Renegade	2. Monat
9.	(4)	The Secret of Monkey Island	LucasArts	23. Monat
10.	(13)	Amberstar	Thalion	5. Monat
11.	(–)	Lotus 3.0:The Ultimate Chall.	Gremlin	1. Monat
12.	(11)	Ultima Underworld	Origin	5. Monat
13.	(–)	Der Patrizier	Ascon	1. Monat
14.	(17)	Dungeon Master	FTL	47. Monat
15.	(–)	Fire and Ice	Renegade	4. Monat
16.	(–)	Dynablaster	Hudson Soft	1. Monat
17.	(–)	Pinball Dreams	21st Century Ent.	5. Monat
18.	(–)	Aces of the Pacific	Dynamix	2. Monat
19.	(–)	Super Probotector	Konami	1. Monat
20.	(–)	Formula One Grand Prix	Electronic Arts	1. Monat

Amiga

1. Monkey Island 2
2. Sensible Soccer
3. Bundesliga Man. Pro
4. Civilization
5. Lotus 3

MS-DOS

1. Indiana Jones 4
2. Wing Commander 2
3. Monkey Island
4. Civilization
5. Ultima Underworld

Atari ST

1. Amberstar
2. Dungeon Master
3. F1 Grand Prix
4. Monkey Island 2
5. Lemmings

Super NES

1. Super Probotector
2. Super Mario World
3. Street Fighter 2
4. F–Zero
5. Axelay

Mega Drive

1. Sonic the Hedgehog
2. EA Hockey
3. Wonderboy 5
4. Shining in the Darknes
5. Quakshot

Handheld

1. Sonic (GG)
2. Super Mario Land (GB)
3. Final Fantasy Adv. (GB)
4. Choplifter 2 (GB)
5. Toki (Lynx)

Gauntlet für Gourmets

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Es gibt viel zu tun, packen wir´s an.

The Chaos Engine

Was lange währt, wird endlich gut. Unter diesem Motto ließen sich die Bitmap Brothers mit ihrer *Chaos Engine* fast zwei Jahre Zeit und trieben verzweifelten Amiga-Besitzern jeden Monat aufs Neue Tränen in die Augen: "Ist noch nicht fertig – vielleicht in drei Wochen".

In *The Chaos Engine* dreht sich natürlich alles um eine Maschine: die *Chaos Engine*. Der einfallsreiche Baron Fortesque erfand dieses Spielzeug, um die Zeit und den Raum nach Belieben dehnen, quetschen oder strangulieren zu können. "Tolle Erfindung!" meinen Wissenschaftler – "Sie wurde nur vom Falschen gemacht.", sagt die Regierung. Denn Baron Fortesque ist abgrundtief böse. Alsdann werdet Ihr zur Maschine geschickt, um sie mitsamt Erbauer dem Erdboden gleich zu machen.

Auf der Jagd nach der *Chaos Engine* wetzt Ihr und ein Kollege in *Gauntlet*-Manier durch vier Welten mit jeweils vier Levels. Jede dieser Welten zeigt sich dabei grafisch und musikalisch von einer ganz eigenen Seite. Lauft Ihr zu Beginn durch eine Wald- und Felslandschaft zu einer geheimnisvollen Villa, erforscht Ihr in der zweiten Welt den Vorgarten der Villa und in Welt 3 die Fortesque-Villa selbst. Dabei stellt sich heraus, daß der Baron und seine Maschine in einem aus Abwässerkanälen bestehenden Dungeon unter dem Haus sitzen, das in der letzten Welt erforscht wird.

The Chaos Engine spielt Ihr immer mit zwei Charakteren. Habt Ihr einen Freund zur Hand, übernimmt dieser Euren Kumpel, seid Ihr allein, wird er vom Computer gesteuert. Zu Beginn wählt Ihr das Duo aus sechs Charakteren. Jeder Kämpfer hat dabei seine individuelle Lieblingswaffe (Molotov-Cocktail, Bomben, Dynamit oder Sani-Kästen), eine persönliche Extrawaffe und verschiedene Charaktereigenschaften (Geschwindigkeit, Stärke, Intelligenz). So gibt es zwei clevere und sehr schnelle Mannen mit einer kleinen Wumme und der Kraft eines Säuglings. Als Alternative stehen Allround-Charaktere oder mächtig starke, toll bewaffnete Muskelprotze mit hohlem Kopf und der Geschwindigkeit einer Schnecke zur Wahl.

Das Spielgeschehen wird von oben gezeigt – das Spielfeld scrollt in alle Richtungen. Auf Knopfdruck feuert Ihr mit Eurer Kanone auf mehr oder minder intelligente Monster oder aktiviert mit gedrücktem Feuerknopf die Extrawaffe. Ziel ist es, pro Level eine bestimmte Anzahl Elektrosäulen zu aktivieren, die als Schlüssel zum Ausgang dienen. Nach jedem zweiten Level erscheint

Brigand
Einer der beiden Allround-Charaktere. Mittelmäßig stark, schnell und intelligent. Nennt eine etwas kleinere Ausgabe von Thugs Waffe in der Hand und benutzt den "Shot Burst" (Streuschuß) als Extra. Der Brigand kostet 2750 Goldstücke.

Die Maschinenschlosser

Preacher
Er ist ähnlich wie der Gentleman schnell, klug und schwach. Seine abgefahrene Laser-Waffe läßt sich schlecht ausbauen. Der Preacher hat jedoch ein tolles Extra: das "First-Aid-Kid". Benutzt er es, werden die Energieskalen beider Charakterer gefüllt. Der Preacher kostet nur lockere 2500 Goldstücke. Allein das "First-Aid-Kid" macht die Anschaffung bezahlt.

Gentleman
Der Gentleman ist sehr schnell, sehr schwach und äußerst klug. Seine kleine Waffe schießt schlecht und verursacht kaum Schaden. Als Extra trägt er die Karte mit sich herum. Der Gentleman kostet 2500 Goldstücke.

Mercenary
Das Ebenbild vom Brigand. Er hat als Waffe aber eine MP, die nicht so ausdauernd schießt. Extra: Bombe. Kostenpunkt: 2750 Mäuse. Dank der schlappen Waffe und der wirkungsarmen Bombe schlechter als der Brigand.

Navvie
Navvie ist ebenfalls sehr langsam, toll stark und total dumm. Als Waffe benutzt er eine umgebaute Bazooka. Navvie hat Dynamit als Extrawaffe und ist für den gleichen Preis wie Thug zu haben. Navvie ist Thug wegen der besseren Extrawaffe vorzuziehen.

Thug
Thug ist sehr langsam, sehr stark und unwahrscheinlich blöd. Er schießt allerdings mit einer dicken Riffle und hat wirksame Molotov-Cocktails in der Tasche. Thug kostet 3000 Mäuse.

Versteckte Rätsel heizen die Stimmung an: Achtet auf die Säule!

ein Shop, in dem Eure Mannen nach Belieben "getunet" werden können. Schießt Ihr während des Spiels einen Gegner in die ewigen Jagdgründe, hinterläßt dieser ein Geldstück. Das gesammelte Geld dient zum Ankauf von Waffen-Power-Up's, neuen Extrawaffen oder zum Training. Ihr dürft Eure Charaktere schneller, stärker oder intelligenter machen.

Abkürzungen oder geheime Gänge zu Bonusräume, mit Unmengen Gold, Extraleben und Lebensmitteln, die Euren Energiebalken aufmöbeln. Des weiteren haben fast alle Levels mehr als einen Ausgang und somit Dutzende mehr oder minder gefährliche Lösungswege. Stirbt einer der beiden Spieler, erscheint er erst wieder, wenn Ihr ein Ying-Yang-

Die Intelligenz läßt sich allerdings nur bei den vom Computer gesteuerten Kämpfern erhöhen. Desto klüger sie werden, um so genauer schießen sie, um so besser weichen sie gegnerischen Attacken aus oder halten Euch den Rücken frei.

Neben Geld sind goldene und silberne Schlüssel von herausragender Bedeutung. Diese öffnen in den Levels

Symbol aufnehmt, das als Rücksetzpunkt agiert. Hauchen beide Spieler ihr Leben aus, werden die Kämpfer an die Position des letzten aufgenommenen Ying-Yang-Symbols zurückversetzt. Sind alle Leben Eures Kumpels aufgebraucht, kann er nach Beendigung des Levels "zurückgekauft" werden.

Wer *The Chaos Engine* nicht an einem Abend durchspielt, bekommt nach jedem zweiten Level ein Paßwort. Gespeichert sind nicht nur Position in der Welt und die Anzahl der verbleibenden Leben, sondern auch sämtliche Eigenschaften Eurer Kämpfer. *kn*

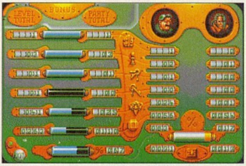
Es hat sich gelohnt! Der ewig wartende Amiga-Freak darf endlich in Weinkrämpfe verfallen und die Wand hochhoppeln: *The Chaos Engine* ist das schlichtweg beste Action-Spiel, das die Bitmaps je auf die Beine gestellt haben. Die fast perfekte Präsentation schafft eine geheimnisvoll-rätselhafte Atmosphäre, die unter die Haut geht. Dan Malone hat in Sachen Grafik ganze Arbeit geleistet: Man fühlt sich unversehens ins viktorianische Zeitalter oder in ein Jules-Verne-Buch versetzt. Die spielerischen Qualitäten stehen der Präsentation in nichts nach. Einen Actiontitel mit solch spielerischer Tiefe gab es bis heute nicht. *The Chaos Engine* ist kein gradliniges Ballerspiel zum Abreagieren, sondern vereint Rollenspiel-, Adventure- und Action-Elemente zu einem grandiosen Programm. Die Levels werden immer komplexer und der Gegnerintellekt steigt merkbar mit den Eigenschaften unserer Mannen. Besonders zu fortgeschrittener Stunde entdeckt man bei jedem erneuten Versuch, ein Level zu lösen, weitere Schlüssel oder geheime Teleporter. Zudem ist in den Shops eine gehörige Portion taktisches Feingefühl von Nöten, um einigermaßen ungeschoren durch die nächste Welt zu daddeln. Um das Spiel noch etwas aufzulockern, wurde besonders im Zwei-Spieler-Modus nicht mit versteckten Gags und hinterhältigen Fallen gespart. Jeder Charakter sammelt sein eigenes Geld - Wettrennen um Bonushöhlen sind vorprogrammiert.

Seit einigen Monaten sammelten sich dicke Staubballen auf meinem Amiga. Doch seitdem Eric Matthews mit *The Chaos Engine* in der Redaktion auftauchte, blitzt mein alter 500er in neuem Glanz. Nicht zum ersten Mal bannen mich die Bitmap Brothers an den Monitor. Der Tüftelknaller *Cadaver* und die Ultimativballerei *Xenon 2* forderten schon vor Zeiten Ihren Tribut und gehören immer noch zu meinen Lieblingsspielen. *The Chaos Engine* darf sich ruhigen Gewissens in diese prominente Runde einreihen: es ist schlichtweg fantastisch. Das Spielprinzip beruht auf dem altbekannten *Gauntlet*. Allerdings steckten die Bitmaps den Klassiker nicht etwa in ein neues Gewand, sondern mischten spielerisch kräftig neue Elemente ins Spiel. Geniale Ballerpower, knifflige Rätsel und eine durchdachte Logik bringen frischen Wind in die Action-Ecke. Das durchgestylte Extrawaffensystem und die Entwicklungsmöglichkeiten des Charakters lassen den Motivationsgrad bis an die Schmerzgrenze klettern.
Beim ersten Anblick sticht die typische Dan-Malone-Grafik ins Auge: Monster grinsen frech, der Untergrund blubbert schlammig und die Auswahlbildschirme schimmern im plastischen Bitmap-Brothers-Look. Die abgehackten Sätze der Sprachausgabe feuern den Spieler zum gnadenlosen Weiterspielen an.

Genre: Action
Hersteller: Renegade
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Renegade

AMIGA 86%

Grafik: 82% Sound: 78%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: Atari ST, MS-DOS, Super NES, Mega Drive, Amiga 1200


Wir rüsten auf: Nach jedem zweiten Level erscheint der Shop. Charakter, Name, Waffe, Ausbaustufe der Waffe, Extrawaffe, Ausbaustufe des Extras, Eigenschaften (Skili, Stamina, Speed, Intelligenz), Kontostand

Mega-Mieze

Grafisch eindrucksvoll: Die Vorgeschichte unseres Abenteuers.

Lionheart

Irgendwann, in einer längst vergessenen Zeit, lebte irgendwo, auf einem längst vergessenen Planeten, das Volk der Katzen in Friede und Eintracht mit seinen Nachbarn. Grundlage für ihre lebenslustige Existenz war ein mächtiger König und ein heiliges Juwel, der *Lionheart*.

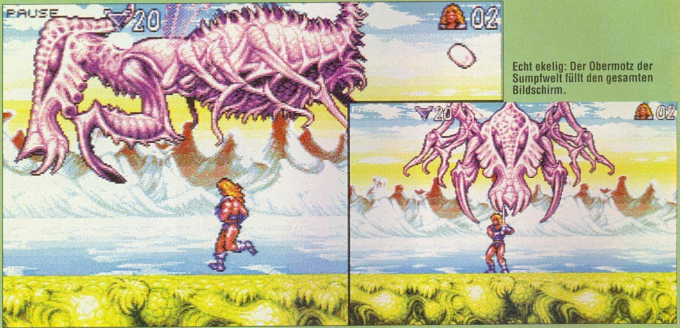
Thalions neuestes Produkt entführt Euch in die sagenumwobene Welt der Katzenmenschen. Hauptheld Valdyn wurde mal wieder beim verbotenen Glückspiel in der "Blutigen Kralle" erwischt und macht sich auf eine Gefängnisstrafe gefaßt. Nach zwei Tagen im finsteren Kerker wird unser erschrockener Held vor den König geführt, der ihm auch gleich ein spannendes Geschichtchen verklickert.

Jedes Jahr hat der König seinem Volk den *Lionheart* zu zeigen, um erstens kräftig auf den Putz zu hauen und zweitens seine Integrität zu präsentieren. Dummerweise wurde das tolle Juwel vom oberbösen Norka gemopst und der König ist am Rande eines Nervenzusammenbruchs. Norka hat vor den Grenzen seine Streitmacht mitsamt Monsterhorden, fliegender Eingreiftruppe und schwebendem Basis-Schloß aus dem Boden gestampft. Der gute König kann seine Armee nicht schicken, da sie zu viel Aufsehen erregt und somit die Bevölkerung frühzeitig über den grandiosen Verlust informieren würde. Die Sache muß schnell und unauffällig vonstatten gehen. Dummerweise trägt Valdyn den Spitznamen *Lionheart*, da er so kräftig gebaut und mächtig intelligent ist. Valdyn soll nun den schwierigen Job übernehmen und die Kostbarkeit aus den Klauen Norkas retten.

Natürlich lehnt Valdyn dankend ab – der König konfrontiert ihn jedoch mit einer Frage, wie sie nur Herrscher stellen können: Nimmst Du an, bist du frei, lehnst Du ab, rollt dein Kopf. Zusätzlich angetrieben von der Tatsache, daß seine Freundin beim Diebstahl zugegen war und fluchs versteinert wurde, nimmt unser Held doch an und schlägt sich durch dicke sieben Welten, bevölkert mit den unausstehlichen Schergen Norkas und bewacht von übermäßig großen Obermotzen.

Die ersten drei *Lionheart*-Welten teilen sich in einzelne Levels, die mittels Höhlen verbunden sind. Zu Beginn hüpft sich Held *Lionheart* durch einen vertrackten Sumpf, gefolgt von der Ruine einer einst großartigen Stadt. Hat sich Valdyn durch diese Ruine gehüpft, wartet ein Vulkanlevel mit Lava-Ausbrüchen und feurigen Überraschungen. Unser Held springt sich jedoch nicht nur per Pedes durch die in alle Richtungen scrollenden Levels, sondern steigt zu fortgeschrittener Stunde auf eine kleine Kampfechse. Mit dieser durchstreift Ihr das vorletzte Level, indem ihr gegen ein riesiges Luftschiff zu Kriege zieht und fliegt zum Schluß in schönster "Shoot'em-Up"-Manier zu Norka persönlich.

Auf der Suche nach Freundin und Juwel werdet Ihr auf den zahlreichen Plattformen in gefährliche Situationen verwickelt, die nicht nur flinke Reaktionen, sondern auch eine gehörige Portion Taktik verlangen. Bei dem Aufbau seiner Armee zog Norka alle



Echt ekelig: Der Obermotz der Sumpfwelt füllt den gesamten Bildschirm.

Toll ausgetüftelt: Mit der richtigen Bewegung schaukeln die Plattform in die Lüfte und erreichen die "Extra-Zinnen"

Was für eine Grafik! Was für ein Sound! Was für ein Spiel! Die Jungs von Thalion haben derart viel Arbeit in dieses Projekt gesteckt, daß man glaubt, den Schweiß aus den Disketten tropfen zu sehen. Und wahrlich, sie haben nichts vergessen, was ein gutes Hüpf- und Kampfspiel ausmacht: Die verzweigten Levels sind toll ausgetüftelt und mit neuartigen Ideen versehen, die Bewegungsmöglichkeiten des Löwenmenschen Valdyn sind wunderbar vielfältig und die Musik bombastisch und atemberaubend atmosphärisch. Aber noch schöner ist die optische Präsentation: Die düstere Fantasy-Grafik, die sensationelle parallax-scrollende Wolkendecke und die flüssigen Animationen lassen jeden Amiga-Besitzer mit der Zunge schnalzen. Keine Kritik? Doch: *Lionheart* zeigt sich nie unfair, aber irre komplex und hart. Unbegrenzte Continues vermisse ich ebenso wie schlagkräftige Extrawaffen. Meine Begeisterung bleibt davon jedoch unberührt. Kauft Euch dieses Programm!

Register seines Könnens: Treffen wir anfangs lediglich auf langsame, schwächliche Monster, begegnen uns in höheren Levels ganze Formationen von Drachen oder finsteren Orks. Dabei hat jede "Art" ihre eigene Angriffstaktik und fordert von Euch eine bestimmte Bewegungsabfolge, um ungeschoren davonzukommen. Natürlich verteidigt sich Valdyn nicht mit der bloßen Handfläche. Dank eines extrascharfen Schwertes haut der Katzenmensch auf Knopfdruck in gegnerische Körper. Dabei lassen sich in Verbindung mit bestimmten Joystick-Richtungen verschiedene Schlagarten hervorrufen. Alle Gegner haben zudem eine bestimmte Anzahl Hitpoints und sind somit nicht immer mit nur einem "Pieks" auszuschalten.

Lionheart bietet jedoch nicht nur herumlaufendes oder -fliegendes Feindvolk an, sondern wartet mit Unmengen stationärer Verteidigungsanlagen auf. Blumen spucken Giftpollen, aus Tonnen springen Stahlkugeln und aus Wespennestern schwärmen kleine Flugungeheuer aus. Des weiteren trifft Valdyn auf ungewöhnliche Plattformen, hangelt sich an Seilen über Abgründe oder hängt zur Abwechslung an der einen oder anderen Burgzinne.

Valdyn verfügt über ein mittels Herzen angezeigtes Energiereservoire. Berührt er einen Gegner, wird ihm ein Herzchen abgezogen. Nimmt Valdyn ein Heilfläschchen ein, wird das Herz wieder aufgefüllt. Die Heiltränke sind jedoch nicht die einzigen Extras: Valdyn findet kräftigere Schwerter, Extraleben und jede Menge "Thalion"-Kristalle. Habt Ihr 100 Kristalle im Säckelchen, gibt's ein Extraherz, also einen Hitpoint hinzu. Logischerweise lagern die Extras nicht unübersehbar auf dem Weg, sondern hocken gut versteckt in schwer zugänglichen Höhlen.

Habt Ihr alle Leben verspielt, warten je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich viele Continues auf Euch. *kn*

In letzter Zeit litten Computerspieler unter akutem Mangel an hochwertigen Jump'n'-Runs. Wenige Highlights, wie *Fire & Ice* oder *B.C. Kid* täuschten darüber nicht hinweg. Allzu oft boten Videospielkonsolen wesentlich dichtere Hüpfabenteuer mit phantastischer Grafik und durchgestylter Steuerung. Das Thalion-Team um Erik Simon zeigt jedoch, daß Amiga-Spiele mit fernöstlicher Edel-Springerei mithalten können. So bringt *Lionheart* alle Qualitäten eines erfolgreichen Jump'n'Runs mit sich: Atemberaubende Grafik betört den Spieler von Beginn an. Schaut man sich dazu die liebevollen und sehr zahlreichen Animationen an, scheut man sich regelrecht, dem Feinden einen Dolch in die so wundervollen Leiber zu bohren. Musikalisch hat Erik Simon mit Matthias Steinwachs zweifellos einen der fähigsten Computer-Kapellmeister verpflichtet: Die zahlreichen Musikstücke sind durchgehend eingängig, dabei allerdings in Sachen Melodie und Sample-Wahl gehörig abgefahren: Dröhnt aus dem einen Level orchestraler Bombastikus-Sound, der auch von Carl Orff stammen könnte, erleben unsere Ohren in der nächsten Welt wunderschöne Melodien, die sich glänzend als Badewannen-Hits eignen. Im Spieldesign stimmt ebenfalls nahezu alles: Eine durchdachte Steuerung, die nicht besser hätte gelingen können und viele Gags in nett bis genial aufgebauten Levels motivieren kräftig. Zudem bieten Feindvolk und zahlreiche Minirätsel reichhaltige Abwechslung. Trotz etlicher Geheimräume und Bonushöhlen werden sich "Extra"-Fetischisten jedoch totsuchen: *Lionheart* bietet außer drei verschieden starken Schwertern keine Extras. Zudem juckt es gewaltig an des Spielers Nerven, anfangs ständig Löcher in die Luft zu schneiden und so an das sehr kurze Schwert erinnert zu werden.

Amiga in Nöten

Es wird immer augenscheinlicher: Größere Softwarefirmen, vor allem amerikanische, behandeln Commodores 16-Bitter seit geraumer Zeit als notwendiges Übel. Umsetzungen werden, wenn überhaupt, immer schlampiger und ohne Liebe "runterkonvertiert". Der Grund ist dabei nicht der Amiga selbst, sondern die Tatsache, daß mit Amiga-Spielen kein Geld mehr verdient werden kann. Auf keinem Computer wird so viel kopiert, wie auf Commodores Freundin. So läßt sich, trotz der riesigen Verbreitung des Amigas, im Gegensatz zu PC-Software nur lächerlich wenig verkaufen. Kein Wunder, daß immer weniger Firmen aufwendige Amiga-Spiele produzieren. Der Abstieg des Amigas wird vom "kopierenden Spieler" selbst verursacht. Thalion's *Lionheart* soll in diesen schweren Zeiten als Markt-Indikator dienen. Werden viele *Lionhearts* verkauft, dürfen wir auch in Zukunft auf großartige Thalion-Spiele für den Amiga hoffen. Verkauft sich das Spiel jedoch schlecht (und trotzdem hat es jeder), war es Thalions Abschiedsgeschenk an die Freundin. Aus diesem Grund besitzt *Lionheart* keinen Kopierschutz. Wer seinen Amiga nicht selbst "töten" will, sollte von Cracks und Kopien die Finger lassen.

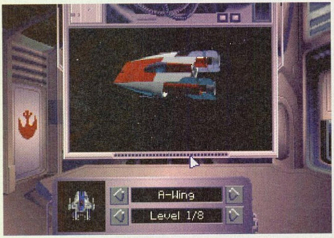
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Thalion
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Thalion

AMIGA 83%

Grafik: 90% **Sound: 79%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk, Turbokarten, Festplatte
Geplant für: –

X WING AUF DEM PRÜFSTAND

Mit Hilfe der "Macht" hofften die LucasArts-Designer rechtzeitig zum Weihnachtsfest *X-Wing* fertigzustellen – leider haben sie ihre Jedi-Fähigkeiten leicht überschätzt oder die "dunkle" Seite hatte ihre Hand im Spiel. Die Veröffentlichung von *X-Wing* verzögert sich nochmals um rund ein bis zwei Monate. Dummerweise wurde auch der Versand aller *X-Wing*-Testmuster kurzfristig gestoppt. Leider, denn für das große Ereignis war in der *POWER PLAY* alles vorbereitet: Der Titel war fertig, zwei Seiten im Heft reserviert. Als der Anruf mit der Hiobsbotschaft ("Kein *X-Wing*!") aus den LucasArts-Studios kam, war es für eine Änderung leider zu spät. Anstatt Euch jedoch zwei leere Seiten zu präsentieren, haben wir schnell reagiert und zwei Bothan-Agenten beauftragt, geheime Daten über die imperiale Flotte zu besorgen und präsentieren Euch hier ein Theorie-Duell *X-Wing* gegen *TIE Interceptor*. Der Rebellen-Flieger muß sich nicht nur dem Imperiums-Jäger stellen, sondern auch auf dem Prüfstand gegen die Konkurrenz antreten. *js/mh*



Ihr könnt in einen A-Wing, B-Wing oder X-Wing steigen

X-Wing-Historie

Zu Zeiten der alten Republik arbeitete man beim Waffenproduzenten Incom mit Hochdruck an einem neuen Raumjäger, der alle vergleichbaren Maschinen in den Schatten stellen sollte: Den *X-Wing*.

Als Senator Palpatine, besser bekannt als "Imperator", die Schreckensherrschaft über die Galaxis erlangte, sind vom *X-Wing* erst wenige Prototypen gefertigt worden. Viele Incom-Ingenieure konnten sich nicht mit dem Gedanken anfreunden, daß der *X-Wing* von nun an dem Imperium dienen sollte und "entführten" mit Hilfe eines kleinen Rebellenkommandos alle gebauten *X-Wings* und die technischen Unterlagen.

Im Gefechtsfall kann der *X-Wing* seine Flügel zu einer X-Anordnung auseinanderklappen. Nicht nur seinen Namen verdankt der Jäger dieser Besonderheit. Vorteile sind auch bessere Manövrierfähigkeit und größere Effizienz der Laserkanonen.

Die vier starken Ionenmotoren beschleunigen den *X-Wing* auf 110 MGLT und sind mit Incom MKI-Modulen bestückt, die Sprünge in den Hyperraum ermöglichen. Alle hierfür nötigen Berechnungen und die Kontrolle aller Funktionen des Jägers übernimmt ein Astromech-Droide, der in einem eingelassenen Sockel hinter dem Cockpit seinen Platz hat. Der gängigste Astromech-Droid ist die R2-Einheit von Industrial Automation. Zur weiteren Ausstattung des *X-Wing*-Raumjägers gehört ein Deflektorschild und ein Schleudersitz, welcher dem Piloten für kurze Zeit (die Betonung liegt auf "Kurz") ein ausreichendes Überlebenssystem im kalten Weltall bietet – falls einmal der Energie-Schutzschirm versagt.

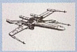
Der TIE Fighter/ Interceptor

Das markanteste Merkmal der *TIE Fighter* sind die seitlichen großen Solarflügel, die für den Antrieb des Zwillings-Ionenmotors (Twin Ion Engine) sorgen – so müssen die *TIE Fighter* kaum Treibstoff mitführen. Diese Leichtigkeit ist ein wichtiger Grund für die Schnelligkeit und Wendigkeit dieser Jäger. Aus Gewichtsgründen wurde auch auf ein Hyperdrive und ein Deflektorschild verzichtet.

Im Laufe der Zeit wurden an den *TIE*'s viele Modifikationen vorgenommen. Der gängigste *TIE Fighter* ist das In-Modell. Der Unterschied zum Basismodell ist ein separater Generator für die zwei Laserkanonen. Weitere Varianten können mehr Waffen mitführen (*TIE*/gt), haben eine leistungsstarke Kommunikationsvorrichtung und sensible Sensoren (*TIE*/rc) oder ein genaues, ferngesteuertes Zielsystem (*TIE*/fc).

Der bisher größte Schritt in der Geschichte dieser Jäger ist die Entwicklung des neuen *TIE Interceptors*. Er unterscheidet sich nicht nur optisch durch die hervorstechenden Solarflügel in Zackenform, sondern glänzt auch mit verbesserter Leistung. Der Ionenantrieb wurde verstärkt und die Solarflächen vergrößert, um die Energieversorgung zu sichern. Der Interceptor ist mit 125 MGLT der schnellste imperiale Jäger und wird in der Endgeschwindigkeit nur vom *A-Wing* übertroffen. Normale *TIE Fighter* haben

Technische Spezifikationen



Bezeichnung:	T-65 X-Wing	TIE Interceptor
Hersteller:	Incom Corporation	Sienar Fleet Systems
Typ:	Allzweckjäger	Abfangjäger
Länge:	12,5 Meter	9,6 Meter
Besatzung:	1 Pilot, 1 Astromech-Droide	1 Pilot
Geschwindigkeit:	110 MGLT	125 MGLT
Hyperraum sprungfähig:	ja	nein
Versorgungsfähig:	ca. 7 Tage	ca. 2 Tage
Bewaffnung:	4 Laserkanonen	4 Laserkanonen, 2 Protonentorpedowerfer
Deflektorschild:	ja	nein

Das letzte Spiel von Lawrence Holland: *Secret Weapon of the Luftwaffe*

A-WING

Bezeichnung:	Rebel A-Wing
Typ:	Allzweck- und Abfangjäger
Geschwindigkeit:	150 MGLT
Besatzung:	1 Pilot
Bewaffnung:	2 Laserkanonen (schwenkbar)

Der A-Wing der Rebellenallianz: Besonders bei Duellen mit imperialen TIEs ist der Hochgeschwindigkeits-Jäger mit seiner guten Manövrierfähigkeit im Vorteil – er ist sogar schneller als der TIE Interceptor. Er ist jedoch nicht für Angriffe auf gepanzerte Ziele, wie z. B. Korvetten, geeignet.

zwei an der Kanzel montierte Laserkanonen. Beim *TIE Interceptor* hat man die Anzahl der Kanonen verdoppelt und an die vorderen Spitzen der Flügel verlagert. Die Laser-Feuerkraft ist jetzt dem eines *X-Wing* ebenbürtig.

Fazit

Der *X-Wing* ist ein hochentwickelter Raumjäger und den *TIE*'s in fast allen Belangen überlegen – sogar Offiziere des Imperiums haben gefordert, die *TIE Fighter* mit Protonentorpedos, Hyperdrive-Modulen und Schutzschirmgeneratoren auszustatten oder komplett durch einen neuen Jägertyp zu ersetzen. Dieses würde viele Resourcen verbrauchen und das Imperium setzt seine Prioritäten in anderen Bereichen, wie der Konstruktion des Todessterns. Andererseits läßt sich der *TIE* kaum ausbauen, da jede Gewichtszunahme seinen größten Vorteil dahinschmelzen läßt: Die enorme Wendigkeit. Da immer eine imperiale Heimatbasis – Sternenzerstörer tragen in der Regel 72 *TIE Fighter* – in der Nähe ist, stört das Fehlen eines Hyperdrive-Antriebs kaum. Einen Schutzschirm wünschen sich hingegen viele imperiale Piloten: Ein direkter Treffer und aus dem Zwillingsionenmotor wird Milliarden-Partikel-Raumschrott. Zu euphorisch sollten *X-Wing*-Piloten nicht sein. Denn die *TIE Interceptor* sind schneller, wendiger und fast immer in der Überzahl.

Die Konkurrenz

Selten wurde ein Computerspiel mit solcher Inbrunst herbeigesehnt wie *X-Wing*. Entsprechend der furiosen Zelluloidvorlage ist die Erwartungshaltung an das fertige Spiel natürlich immens. Derzeit macht *X-Wing*, ohne daß der erste Schuß am Monitor gefallen ist, vor allem der Konkurrenzdruck zu schaffen. Denn an der hohen Marke, die Chris Roberts mit der *Wing Commander*-Serie angesetzt hat, wird LucasArts *X-Wing* von den Spielern gemessen. Zwar konnten die Origin-Designer nicht auf einen berühmten Film-Stoff zurückgreifen, schafften es aber trotzdem, das Weltall-Flair gekonnt einzufangen. Die spannende Geschichte vom interstellaren Krieg zwischen der Menschheit und dem kriegerischen Katzenvölkchen der Kilrathis versetzte auch den abgebrühtesten Sf-Feind in leichte Ekstase. Kam im ersten Teil die Story noch ein wenig zu kurz, wurden Geschichtenfanatiker mit *Wing Commander 2* sowie den Zusatzdisketten entschädigt. Ein dickes Minus handelte sich Origin durch die Veröffentlichung von Programmen ein, die nur so vor Fehlern strotzten. Kaum einer der allerersten *Wing-Commander*-, oder *Wing-Commander-2*-Piloten wurde von Systemabstürzen, Fehlermeldungen und einem Computer-Schluckauf verschont. Zudem stiegen die Systemanforderungen gewaltig an. Ohne 386er mit 2 MByte RAM und genügend Festplattenkapazität hob *Wing Commander* erst gar nicht vom Flugdeck ab. Den Vogel schoß Origin mit dem zweiten Teil der Reihe ab: Wer das Hauptprogramm, nebst Szenariodisketten und dem Sprach-Pack auf Festplatte kopierte, mußte über 30 MByte Platz freischaufeln. Derzeit absoluter Rekord. *mh*

Die Hoffnung

Lawrence Holland rotiert: Die ersten Entwürfe zu *X-Wing* wurden Martin und Michael zwar schon vor zwei Jahren gezeigt, aber seitdem hat sich eine Menge getan – zumindest technisch. Hollands letztes Spiel *Secret Weapons of the Luftwaffe* war zwar eine konsequente Weiterentwicklung des *Battle of Britain*-Erfolgsrezeptes, aber heutzutage muß ein schlagkräftiges Programmierteam mehr aufbieten. Die ersten Demos und Bilder von *X-Wing* lassen auf ein technisches Feuerwerk schließen, ohne die Hardware übermäßig zu strapazieren. So wird, wie bei den Konkurrenzspielen ausgiebig von der Bitmap-Technik Gebrauch gemacht um Explosionen und Laserschüsse möglichst "realistisch" darzustellen. Trotz allen technischen Höhenflügen werden bei LucasArts Kompromisse in Sachen Spielbarkeit gemacht. So bestehen beispielsweise Raumschiffe, die kleinen Jäger, ebenso wie die dicken Sternenzerstörer, weitestgehend aus Polygonen. Dies hat den erheblichen Vorteil, daß die Schiffe auch dann noch klar und in den richtigen Proportionen zu erkennen sind, wenn der eigene Flieger dicht an dem Gegner vorbeirauscht. Bei der Verwendung von Bitmap's kommt es hier zu dem berüchtigten "wegkippen" des Feindschiffes.

Der gößte Vorteil, den LuacsArts gegenüber den Kollegen hat, liegt auf der Hand: Im Hintergrund lauert die wohl erfolgreichste Sience-fiction-Story aller Zeiten. *Star Wars*, alleine der Name läßt die Fans erzittern. Der romantische High-Tech-Krimi bürgt für Qualität, Spannung und fulminante Space-Action.

Allerdings liegt hier auch die größte Gefahr für LucasArts: Durch das Filmvorbild sind die Erwartungen an *X-Wing* enorm. So kommt das Programmierteam nicht um eine technisch extrem knifflige "Todesstern"-Sequenz herum. Fehlt ein solcher Auftrag, dürften die waschechten Mini-Jedis wahrlich enttäuscht sein.

Origin schaffte Kino-Atmosphäre

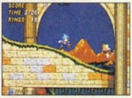
Technischer Höhenflug: *Wing Commander*

Der Beginn ein

SONIC THE HEDGEHOG 2

er sehr langen Freundschaft.

Oft kopiert, nie erreicht, lang ersehnt, endlich da: SONIC 2. Das Jump & Run-Nonplusultra. Der einzig irrwitzige Igel mit wahnsinnsschnellem Fuchskumpel. Auf neuen Abenteuern in neuen Welten. Da leuchtet der Daumen und das Auge leuchtet mit. High Performance für die ganze Familie. Wer darf zuerst? Ganz klar der, der zuerst im einschlägigen Fachhandel zuschlägt. Sonic 2 ist da. Worauf wartest Du noch? Robotnik kann warten, Sonic nicht!



SEGA Infoservice:
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.
Tel: 040/227 09 61

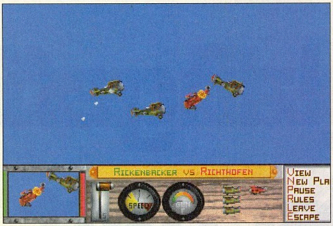
NEU! NEU! NEU!

SEGA Master System II | SEGA Mega Drive | SEGA Game Gear

SEGA

Der Bessere gewinnt.

Da doppelt der Decker



Die actionhaltigen Luftkämpfe werden von der Seite gezeigt

Ancient Art of War
in the Skies

Anfangs von Brøderbund angekündigt, flattert nun das Doppeldeckerepos *Ancient Art of War in the Skies* im Microprose-Konvoi gen Softwareladen. Die Programmiersippe Dave, Barry und Dee Dee Murry sorgten unter Apple-Freunden schon vor einigen Jahren mit zwei *Ancient-Art-of-War*-Spielen für Aufsehen, die sich auf kriegerische Techtelmechtel zu Land und zu Wasser beschränkten. Der dritte Teil geht, wie der Name schon sagt, in die Luft.

Inmitten des ersten Weltkriegs startet Ihr Eure Karriere als Kommandant der damals noch nicht so schlagkräftigen Militärfliegerflotte. Um Euch den Einstieg zu erleichtern, darf trainiert werden: Ob Luftkampf "Doppeldecker gegen Dreidecker" oder "Bombenbordschütze gegen Abfangjäger", ob Bombenübung oder Figurenfliegen – alles ist möglich. Wer ins harte Feldherrengeschäft schnuppern will, sucht sich den passenden Gegner (von Richthofen bis Wilhelm II.) und eins von 54 vorgegebenen Szenarios aus, in denen alle Feindaktivitäten vereitelt und Euer Gegenüber vernichtend geschlagen werden muß. Entweder zerstört Ihr seine Luftflotte, bombt die Hauptstadt in Grund und Boden oder schwächt Euren Feind so stark, daß er aufgibt.

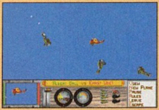
Auf einer Karte lassen sich mit Maus oder Tastatur Wegpunkte für Eure Flieger festlegen – Bomber- oder Jägerverbände werden vorher zusammengestellt. Trefft Ihr auf feindliche Flieger, darf das Kämpfen dem Computer überlassen oder per Hand gefightet werden. Dabei seht Ihr einen Luftkampf von der Seite und steuert den Bomber-Bordschützen oder einen Doppeldecker. Bombardements werden von einer Zielkarte aus geplant. Dort positioniert Ihr einen Bomber und fliegt über die von oben gezeigte Landschaft. Auf Knopfdruck laßt Ihr eine von maximal 25 Bomben fallen oder steuert Eure Kiste. Grantige Flak's machen Euch dabei das Leben schwer. *kn*

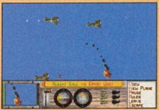
Moralapostel dürfen sich wieder verausgaben: Besonders während der "bombigen" Aufträge zeigt *Ancient Art of War* dem Pazifisten die Zähne. Da werden Wohnhäuser und Kulturstätten gebraten oder belebte Schützengräben leergebombt. Ab und an fällt während der "Dogfights" gar ein getroffener Pilot mit markerschütterndem Schrei aus seiner fliegenden Pappkiste. Abgesehen davon bietet der dritte Teil der Murry-Serie eine grandiose Mischung: abwechslungsreiche Strategie- und Action-Kost, verpackt in schöner Grafik, athmosphärischer Musik und viel versteckten, aber ständig präsentem Witz. Die Luftkämpfe strotzen vor grafischen Gags und würden mit ihren süßen Fliegersprites selbst den Roten Baron zum Staunen bringen. Strategen kommen dabei voll auf ihre Kosten: Ob bei Lufkämpfen, Bombereinsätzen oder beim einfachen Waypoints-markieren – ständig wird nach taktischem Verstand und strategischem Feingefühl verlangt. Hartgesottene Taktiker sind mit dem Steuern der Luftflotte zwar etwas unterfordert, Einsteiger und "Just-for-Fun"-Generäle werden an dem Action-Strategiemix jedoch ihre helle Freude haben.

Entgegen dem martialischen Titel geht's im Spiel erfreulich unkonventionell und bunt zu. Besonders Sandkastenstrategen, die Ihren kriegerischen Job nicht ernst nehmen, werden deshalb Gefallen an den knatternden Kisten finden. Wer im Dreifachdecker des Roten Barons in den kunterbunten Himmel steigt, vergißt den ernsten Weltkrieg-Eins-Hintergrund. Die kleinen Flieger steuern sich besonders mit dem Joystick hervorragend. Die gewöhnungsbedürftige Perspektive hat man bald im Griff – komplizierte Flugfiguren sind kein Problem. Auch der große Strategieteil weiß zumindest grafisch zu gefallen. Was mir allerdings abgeht, ist eine durchgehende Campaign. Die einzelnen Szenarien sind zwar nett konstruiert, lassen sich aber leider nicht kombinieren. Punkt zwei: Wer gleich alle Bomber gegen die feindliche Hauptstadt schickt, hat in Nullkommanichts gewonnen – Etwas mehr Realismus hätte nicht geschadet.

Der Editor, die Karte und ein Dogfight (von oben nach unten).

Der Feind wird mit Übermacht vom Himmel gefegt (unten)





Genre: Strategie	
Hersteller: Microprose	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Microprose	
MS-DOS	**75%**
Grafik: 60%	**Sound: 65%**
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA	
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus	
Geplant für: -	

Besser Bunten

Rundenweise zieht Ihr Eure Einheiten über die Landkarte

Battles of Destiny

Strategiespiele erfreuen sich in den Vereinigten Staaten besonders großer Beliebtheit. Nicht umsonst sitzen die bekanntesten Programmierer des Genres in Amerika. Aktuellster USA-Import ist *Battles of Destiny*, aus dem Hause Quantum Quality Productions, die uns schon *The perfect General* bescherten. Spielerisch orientiert sich *Battles of Destiny* an dem Dan-Bunten-Klassiker *Global Conquest*. Alleine gegen drei Computergegner oder die entsprechende Anzahl menschlicher Kontrahenten steuert Ihr rundenweise verschiedene Truppeneinheiten (beispielsweise Infanterie, Panzer, Schlachtschiffe und Flugzeuge) über fiktive Landkarten. Ähnlich wie im berühmten Vorbild gilt's, Städte zu erobern, in denen dann neue Einheiten produziert werden. Für jede eingenommene Stadt und jede gewonnene Schlacht bekommt Ihr Punkte. Gesiegt hat derjenige, der am Ende einer bestimmten Rundenanzahl den High-Score innehält, als erster das Punktesoll erreicht, oder alle feindlichen Einheiten vernichtet hat. Wer genug von Solokarte oder den zwei "Campaigns" hat, darf mittels Editor neue Karten entwerfen und spielen. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: QQP
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 61%

Grafik: 29% Sound: 14%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: Soundblaster, Maus, Adlib
Geplant für: –

Die Begeisterung über das neue Strategiespiel Battles of Destiny währte bei General Hengst nur kurz. Denn der Versuch der QQP-Programmierer, aus dem Schützengraben zu hüpfen und den Feldherrnhügel zu erreichen, der von Global Conquest gehalten wird, bleibt im Ansatz stecken. Technisch liegt die High-Res-EGA-Grafik des Neuzugangs um Klassen hinter dem Vorbild. Dies ist noch verzeihlich. Weniger witzig: Strategisch haben sich die Designer eine kleine Patzer erlaubt. So werden bei *Battles of Destiny* die Marschrichtungen nicht angezeigt, Infos über Truppenteile sind extrem spärlich und das Beladen von Transportern ist zu umständlich. Auch der, recht anspruchsvolle, Editor verhilft dem Spiel nicht zur höheren Wertung.

EUROGAMES
64 AM ST PC CD Mac VideoGames
© ID 92

Lieber Computer-Spieler,

hier steht wirklich nur ein sehr kleiner Teil unserer gesamten Computer-Games - wir haben immer alles, was im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie bei uns diese neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen !

. . . plus die 7 Funtastic+Punkte :
Jedes Computer-Spiel, das wir an Sie liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 FuntasticTreuePunkt ! Bei vollen 7 + Punkten gibt es für Sie Ihre starken FreiSpiele (als Treue-Prämien). Und den 1. Punkt bekommen Sie bereits dann, wenn Sie als Neukunde unsere Liste anfordern!

Disketten für die Systeme: Preise in DM (inkl.MWSt.)	64	AM	ST	PC
Amiga500 Speicher auf 1MB		59		
Gravis UltraSound Card				399
SoundBlaster PRO 3 inkl. Chip				499
SoundMan Card (AdLib-kompat.)				199
Der absolute Joystick: Advanced Gravis				79
PrintShop Deluxe PC - super !				129
1869 - Der Reeder		86		96
3D The 2. Constuction Kit		141	141	141
Abandoned Places 2		82		99
Aces over Europe				118
Alien 3		82		92
Alone in Dark (Lovecraft)				99
Amazon - Guards of Eden				107
Ambassador		112		
ATAC Adv. Tactical Air Comm		82		100
B-17 Flying Fortress FS		99	99	110
Batman Returns	44	74		78
Beavers	41	66	66	74
BoB Champion Karate		74		82
Body Blows		74		
Bunny Bricks		66	66	74
Burning Steel - Atlantic		82		99
Caesar - SimulRome		71	71	78
Cannon Fodder		79	79	
Castles Dr. Wolfenstien				107
Champions Adventure (NFL)		92		92
Chevalier de Labyrinth		92		
Civilization		90	90	98
Conquered Kingdoms				99
Comanche Maxi.Overk.Copt. FS				107
Creepers		78		96
Crypt of Dammed		70	70	
Curse of Mordread - DragsLair3		78	78	86
Cyber Empires (SSI)		92		92
Dark Legions		78	78	86
Dark Sun (AD&D)		92		134
Darklands - Heroic Adventure		108		112
Darkmere		92	92	104
Das schwarze Auge 1,5MB/2LW !		92		90
Der Patrizier		82	82	92
Disaster Strikes		74		86
Drift RolePlay		86	86	86
Elite 2 - High Frontier		100		100
Erben des Throns	55	78		92
Evoker - Jump n Run	41	74	74	
Eye of Beholder 3				99
F15 Strike Eagle 3 FS		119		119
Fields of Glory		86		99
Flashback		74		86
Flies - Attack on Earth		82		99
FM3 Football Manager 3	45	74	74	74
FS 5 FlightSim. Air Force				164
Funsoft Inc.		74		86
German Trucking Manag.		78		78
Gnome Alone		74		82
Gobliiins 2		63	63	71
Grand Prix Formula 1		90	90	105
Great Naval Battles 39-43		99		85
Greens Golf David Leadbetter		107		96
Gunship 2000		99	99	98
Hand of St. James		78	78	78
Harrier Assault AV-8B		71	71	81
Humans		78		99
Inca - Die Abenteurer		92		92
Incredible Machine				86
Indiana Jones 4 Fate	63	99	99	107
Ishar: Leg. of Fortress		63	82	63
Jonathan		82		
Jonny Crash		99		99
Jorune		99		99
Kick Off 3		74		
KillerBall Roller-Team		73	73	82
Kings Quest 6		96		96
Koshan Conspiracy		86		93
Kyrandia - Fables & Fiends		71		71
Lemmings 2 The New !		78	78	96
Lethal Weapon 3	41	56	56	63
Line in Sand (SSI)				74
Lionheart		90		
Lure of Temptress		63	82	71
M - Monsoon Kidn.(SSI)		99		118
McDonalds Land	41	74		74
Mega Fortress B52 Old Dog		63		82
MegaTraveller 2 Ancients		78	78	76
Mercenaries (by Mindcraft)		86		104
Metamorphosis		74	74	86
Midnight Sun SSI		92		99
Might & Magic 4		82		92
Millenium 2.2		78		86
Mindstreamer		78		86
Mokowe Adventure		74	74	
Monday Nite Football		86		96
Myra - The Legend		74		74
Nick Faldo Golf		74	74	74
Nigel Mansells Wld.Champ.	41	66	66	82
No Second Price (Motorrad)		66	66	
Noddys Playtime		74	74	86
Oil Baron (Oil Empire)		74		74
Out of this World		93		99
Outlander (Road Warrior)		82		
Pacific Theater Operation				110
Pandemonium		78	78	86
Piracy on High Seas		82		86
Pirates 2 ! Gold		99		99
Reach for Stars	62	86		86
Red Zone Motorrad		56	66	
Return of Tiger		78	78	
Rex Nebular		107		100
Riftwar Saga (Sierra)				104
Risky Woods		60	69	82
RoboSports (WIN)		82		68
Rome - A.D.92		78		82
Rookies		92	92	92
Rules of Engagement 2				93
Sabre Team		66	66	92
S.A.S. Special Air Service		78		
Secret Monkey Island 2		82		91

Dazu **jede Menge** starke
NICE % PRICE % HITS
Sie finden **alle** in unseren aktuellen SpielWare-Listen:
! Anfordern ! Lohnt sich echt !

	64	AM	ST	PC
Shadow of Comet (Lovecraft)				99
Shoe People	41	66	66	74
Siege - Die Burg		78		63
SimEarth		82	82	93
Skat 92 - perfekt !!!				82
Space Hulk Warh.4000		104		104
Space Shuttle Simulator		76	82	46
Special Forces Airborne		90	90	104
Spelljammer AD&D		92		99
St. Thomas		82	82	99
Star Controll 2 Ur-Quan				86
Star Trek 5 25th Anniversary		66	66	91
Streetfighter 2	41	74	74	82
Strike Commander				112
Stunt Island (Disney)				86
Sturmtruppen Comic	44	74		
Sukija		99	99	99
Sword (Legend) of Valour		78	78	92
Taskforce 1942 Navy		99		114
Terminator 2029 A.D.				105
The A-Train 3D		107		79
The Big 100 Collect.	49	74		82
The Chaos Engine		74	74	92
The Dark Half (Stephen King)		92		61
Tiger Road Karate		78		
Tiny Skweeks	37	74	74	82
Tornado (CombatPilot2)	74	93	93	93
Transatlantic		74	74	74
Treasures Savage Frontier		74		71
TV Sports Baseball		66		63
TV Sports Rollerbabes		82		74
Twilight 2.000		96	96	79
Ultima Trilogy 2: U4,5,6	63			85
Uncharted Waters RPG		107		102
Universal Monsters		74	74	
V for Victory				112
Vision SciFi-Adventure		82		99
Warriors of Releyne		63	74	86
Waxworks - Elvira continues		86		86
Ween - The Prophecy		74	74	92
Wings 2 FS				107
Wizardry 7 Crusaders		99		89
World Atlas				116
World of Trolls	44	78	78	86
WW I: History Line (BattIsle2)		99		99
X-Wings FS				99

FUNTASTIC hat immer alle neuen Games, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Dazu natürlich alle anderen aktuellen Spiele. Einige Games in dieser Anzeige sind für die nächsten Wochen, bzw. Monate, angekündigt. Jetzt schon mal reservieren ! Sie wissen ja: Was jeder will, reicht oft nicht für alle !
Fordern Sie gleich Ihre Gratis-LISTE nach Typ an:
Für C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac
SegaMega / NES / GameBoy / Lynx / Super NES
Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 14. 12. 92
Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.
Wenn Sie lieber telefonieren:
Mo - Fr 10-12³⁰ - 14-17, Fr. bis 15 Uhr,
24h-Bestell-Maschine abends & Sa-So.

Wir beliefern Sie, so schnell es nur geht:
per Post und per Nachnahme (+ DM 10.-).
Servus Austria, Gruezi Schwyz, Ciao Italia:
Wir versenden täglich auch ins Ausland:
(immer abzgl. 14% dts.St., +Nachn.-Versandkst.
oder per Post-**Baranweisg.** +15.- Versandpausch.)

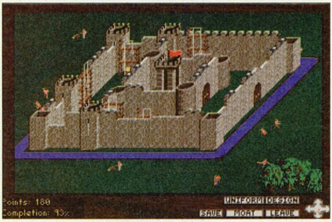
FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstr. 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

Die besten ComputerSpiele. Fachhändler seit 1985.

Händler-Anfragen immer willkommen:
gerne auch aus dem Ausland (bitte mit Gewerbe-Anmeldung) !

FAX
A CH I NL B L F

Burgfrieden



Die Burgen sprießen von allein gen Himmel.

Castles 2

Wie ein Lauffeuer verbreitet sich die Nachricht von Mund zu Mund: "König Charles ist tot – Es lebe der neue König!". Nur eine Kleinigkeit läßt die Einwohner stutzen: Ihr König hinterließ gar keinen Erben. Für die gierigen Provinzhäupter die Chance, das Reich unter sich aufzuteilen. Ihr tretet als aufstrebender Jungfürst eines der Zwergstaaten ins *Castles-2*-Geschehen. Euer Ziel ist, das Königreich in die Gewalt und die Krone auf Euer Haupt zu bringen. Fünf kronengeile Banausen erheben Anspruch auf den Thron. Dabei hat jeder der noblen Herren andere Anfangsbedingungen. Als Landesvater erwarten Euch eine Menge Kinkerlitzchen. Die Führung der Armee und politisches Ränkeschmieden erfordern diplomatisches Geschick und salomonische Weisheit. Eure Untertanen sind emsig am Werkeln und häufen Lebensmittel und Rohstoffe an. Mit diesem Futterrückhalt habt Ihr erst einmal Handlungsfreiheit. Von einer Panoramakarte zieht Ihr die Fäden Eurer Politik. Da jede Eurer Aktionen Zeit kostet, zeigt Euch ein Balken die Mannschaftsstärke und den Verlauf der Handlung an. Ein Blick auf das zersplitterte Königreich genügt: Zahlreiche Kleinstaaten kämpfen ums Überleben. Doch bevor sich der spitzfindige Feldherr Neuland unter den Nagel reißt, wird die Lage gepeilt. Ein Spitzelkommando erkundet Bodenschätze, Eigentümer und Armeestärke des anvisierten Gebietes. Ist der Gegner eine Nummer zu groß, schleust Ihr stänkernde Politiker oder greuliche Saboteure. Ist Wirtschaft und Armee des Landes geschwächt, schlägt Eure schnelle Eingreiftruppe zu. Auf einem 3-D-Kampffeld werden Soldaten, Bogenschützen und Ritter von Euch positioniert. Fliegen Pfeile und brechen Knochen, seid Ihr zum passiven Zuschauer verurteilt. Ist die feindliche Armee vernichtet, fließen die Rohstoffe und Steuern des Landes in Eure Kasse. Bevor die einverleibten Bürger die Nase rümpfen können, stellt Ihr eine Burg auf die neueroberte Wiese. Ein 3-D-Editor erleichtert die Bauarbeiten, ein Punktekonto informiert Euch dabei über die Standfestigkeit der steinigen Immobilie. Mit einer Burg im Rücken könnt Ihr auch gleich die Steuerschraube anziehen. Habt Ihr genug finanzielle Rückläufe aus den besetzten Gebieten, bleiben genug Taler, um die Armee aufzurüsten, Ritter zu rekrutieren und Katapulte zu kaufen. Die nächste Eroberung wartet. Bevor Ihr jedoch die goldene Krone aufstülpt, steht Euch eine Audienz beim Papst bevor. *cd*

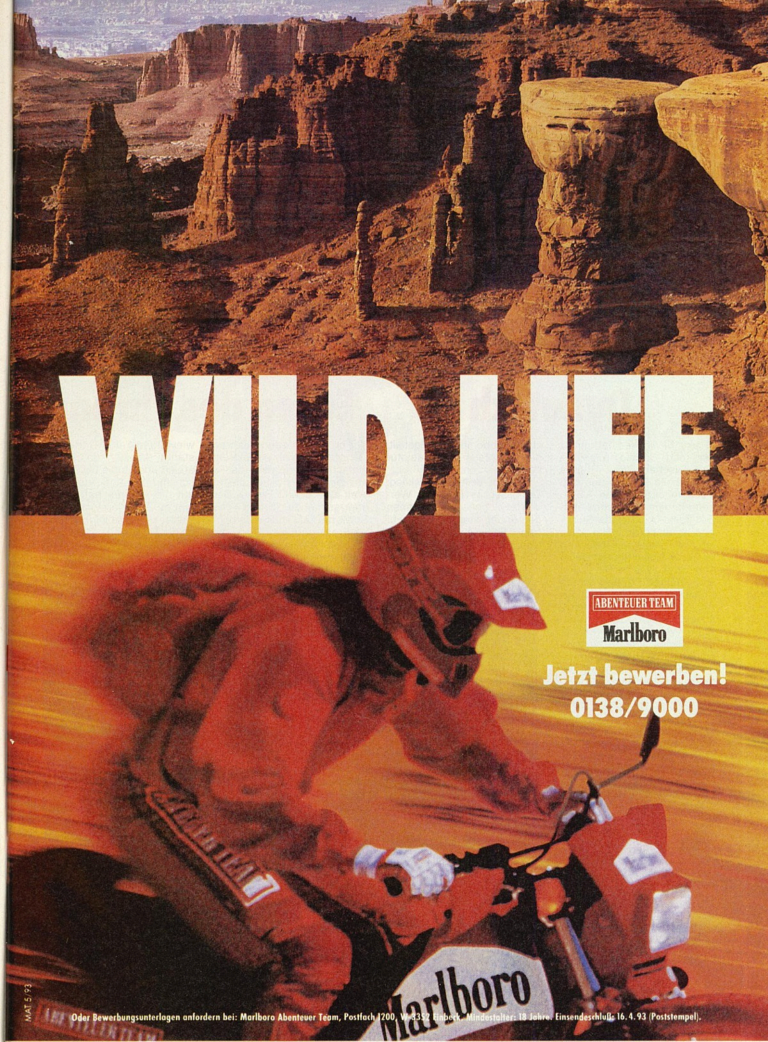
Im Vergleich zum ersten Teil hat sich einiges in der *Castles 2*-Architektur geändert: Mit der überarbeiteten Benutzerführung flutscht das Regieren, daß einem das Zepter raucht. Außer den bekannten Spielelementen aus Teil eins beflügeln ein Packen neuer Spielideen den Hobbykönig. Außerdem sind kleine Animationen und atmosphärisch gezeichnete Bilder Balsam für das Strategenauge. Rundherum ist die *Castles-2*-Strategiewelt durchdacht und läßt kaum Langweile aufkommen. Kritikpunkte sind die 3-D-Editoren, die selbst ambitionierte Bauexperten durch eigenartige Perspektiven täuscht. Eine Zumutung ist die musikalische Untermalung, bei der selbst Walther von der Vogelweide die Zitter aus der Hand fallen würde. In alten C-64-Zeiten war *Defender of the Crown* eines meiner Lieblingsspiele. Doch das *Castles-2*-Mittelalter-Feeling kam bei mir nicht an. Was vom Spiel übrig bleibt, ist ein akzeptables Strategiegerangel mit ansehnlicher Grafikzulage.

Besonders ritterlich geht's bei Interplay's neuestem Burgen-Bastelbogen nicht gerade zu: Im Stil des Oldies Defender of the Crown herrschen an den Castles-2-Höfen miese Intriganten, Meuchelmörder und neidische Nachbarn. Obwohl das Spielprinzip heillos bei dem berühmten Klassiker abgekupfert ist, die Jagd auf die Krone eher vom Zufall, denn von strategischen Überlegungen abhängt und die Benutzerführung etwas freundlicher ausfallen könnte (Warum wird nicht auf dem Landes-Wappen die aktuelle Festungsstärke angezeigt?), ringt der Burg-Fan mit wachsender Begeisterung um die Gunst des Papstes. Rempeln die eigenen Ritter erst einen Nachbar-Baron nach dem anderen aus dem Rennen, steigt der Adrenalinpegel und die Spannung. Vor allem, wenn unser Fürstentum wächst und gedeiht, wird's hektisch-anspruchsvoll und hält uns ordentlich auf Trab: Hier Diplomaten verschicken, dort die Ernte einfahren, da eine Burg reparieren.

Ein Königreich in Eintracht: Nun wächst zusammen, was zusammen gehört.

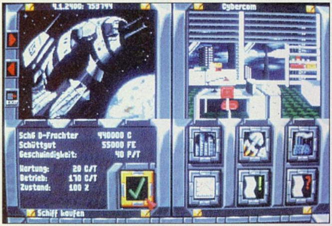
Ende gut - Alles gut.

Genre: Strategie	
Hersteller: Interplay	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Traumfabrik	
MS-DOS	**68%**
Grafik: 52%	**Sound: 34%**
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA	
Unterstützt: EMS, Adlib, Soundblaster, Maus	
Geplant für: –	



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Mondkalb im Angebot



Ein kleiner Stückgutfrachter für die schnelle Mark

Dynatech

Luke Skywalker hat immer genug Credits in seinen Jedi-Taschen, Buck Rogers quellen die Dollars aus den Vakuumhosen, Han Solo betankt seinen tausendjährigen Falken nur mit der Goldenen Kreditkarte. Hat sich jemals einer Gedanken gemacht, woher die Penunsen kommen? Welche Bank den Raumhelden unbegrenzten Kredit einräumt? *Dynatech* gibt Antwort: Die freie Marktwirtschaft existiert auch im Weltraum. Wer hier mithalten will, baut alleine oder zu zweit an seinem Wirtschaftsimperium. Ihr schafft Euch eine möglichst große Handelsflotte an, gründet Niederlassungen im bekannten Universum und schnappt den 19 Computerkonkurrenten die Aufträge vor der Nase weg. Für den nötigen Überblick sorgen Bilanzen, Statistiken und ein Fernschreiber, der über die Aktionen der Mitbewerber informiert. Der Finanzdschungel ist in handliche Menüportionen aufgeteilt, die mit Maus und Tastatur bedient werden.

Der Clou beim Handelskrieg: Der Bildschirm ist geteilt. Werden zwei menschliche Firmen gegründet, steigert jeder auf seiner Seite simultan das Bruttosozialprodukt. *vw*

Genre: Simulation	
Hersteller: Magic Bytes	
Zirka-Preis: 80 Mark	
Testmuster: Magic Bytes	
AMIGA	**68%**
Grafik: 47%	Sound: 53%
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 1 MByte	
Unterstützt: Festplatte, Zweitlaufwerk	
Geplant für: MS-DOS, ST	

Wirtschaftsspiele sind aus der deutschen Computerlandschaft nicht wegzudenken. Während die internationale Konkurrenz immer aufwendigere Simulationen und Abenteuer abliefert, ist Software "Made in Germany" fast gleichbedeutend mit Produktivitätssteigerung und fader Hochzinspolitik. Deshalb erfreulich: *Dynatech* schafft den Hypersprung aus dem Wirtschaftseinerlei und überzeugt durch Übersichtlichkeit und sauberes Finanzmodell. Im simultanen Duellmodus kommt sogar Hektik auf – im ansonsten behäbigen Genre eine rühmliche Ausnahme. Wer von Bilanzen und Frachtraten nicht lassen kann, wird mit *Dynatech* zufrieden sein und langfristig motiviert.

Risiko Deluxe

Nur wer alle Provinzen erobert, darf König werden

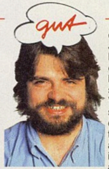
Erben des Throns

Vor über zehn Jahren schickte sich ein extrem einfaches Strategiebrettspiel an, die Wohnzimmer dieser Welt zu erobern: Risiko. Der überraschende Erfolg des Spiels rief bald findige Computer-Freaks auf den Plan, die die ersten elektronischen Risikovarianten ersonnen. Auch heutzutage greifen Spieldesigner das Risikoprinzip gerne auf. Die *Erben des Throns* sind eine Art Luxusrisiko. Ihr versucht Euch zum König eines Fantasielandes aufzuschwingen. Wahlweise spielt Ihr solo gegen den Computer oder gegen bis zu drei Kontrahenten. Ihr müßt Soldaten anheuern, Burgen sowie Dörfer bauen und Provinzen erobern. Erst wenn Ihr Euch den letzten Fitzel Land unter den Nagel gerissen habt, könnt Ihr Euch zum König krönen.

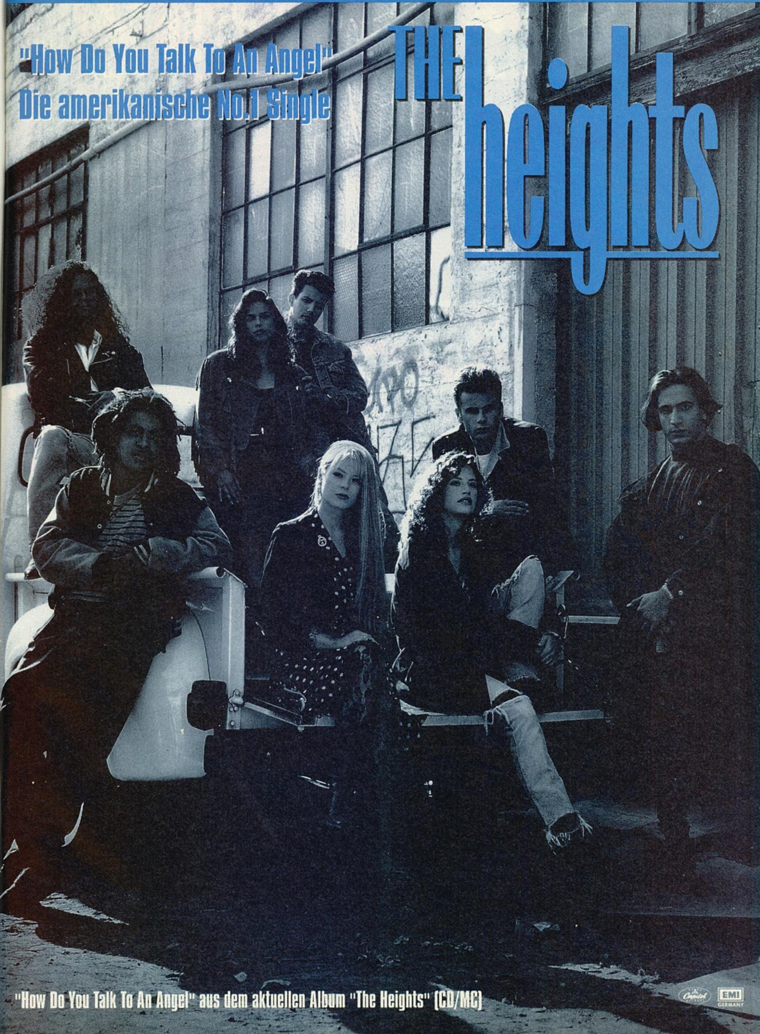
Vor dem Spielstart legt Ihr verschiedene Grundwerte und damit den Schwierigkeitsgrad fest. Hier wird angegeben, mit wieviel Geld und Dörfern Ihr startet, ob sich das Wetter ändert und ob die Geländebeschaffenheit eine Auswirkung auf die Kämpfe hat. Zudem gibt es Zufallsereignisse: Ein Bettler klopft mit Informationen an die Tür oder ein Drache futtert ein paar Soldaten. *mh*

Genre: Strategie	
Hersteller: GDG	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: GDG	
MS-DOS	**70%**
Grafik: 49%	Sound: 33%
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA, Maus	
Unterstützt: Soundblaster, Adlib	
Geplant für: Amiga, ST, C 64	

Nichts geht über eine Partie *Risiko* im Kreise werter Kollegen. Sind das Originalbrett oder die meisten Kumpels mal nicht zur Hand, füllt diese ordentlich aufgebohrte Computervariante die Lücke dicke wieder aus. Dank spritziger Zufallsereignisse, angenehm variierbarem Schwierigkeitsgrad und der komfortablen Bedienung, steht der vergnüglichen Jagd nach der Königskrone kaum noch etwas im Wege. Ein besonderes Leckerli sind die zahlreichen VGA-Bilder und Zwischensequenzen, die das trockene Taktikgeümmel optisch auflockern. So gerne ich *Erben des Thrones* auch spiele: Ein wenig mehr innovative Eigenideen hätten dem Spiel sicher gut getan.



IHR KENNT ES AUS DEM RADIO - WETTEN?



Auch ohne Sechseck was los

Bei Kämpfen wird diese Perspektive eingeblendet

Gemfire

Es geht auch ohne Hex-Felder: Das *Gemfire*-Schlachtfeld.

Vor dem Start suchen wir uns einen passenden Berater aus

Japans Strategieschmiede Koei gönnt sich keine Ruhe. Im gutgeölten Rhythmus einer Schweizer Kuckucksuhr schieben die fernöstlichen Taktikexperten in regelmäßigen Abständen neues Strategiefutter in die Läden. Das jüngste Spiel unterscheidet sich in vielen Punkten kaum von den bekannten Koei-Spielen im Stil eines *Nobunaga's Ambiton* oder den berühmten *Bandit Kings of Ancient China*. Im gewohnten 640x200-Punkte-EGA-High-Res-Look, ist eine Übersichtskarte eines Landes zu sehen, das in kleinere Provinzen unterteilt ist.

Ihr seid – vier Grundszenarien stehen zur Wahl – ein kleiner Landesfürst, der sich die restlichen Ländereien einverleiben möchte. Zu Beginn sucht Ihr Euch einen vorgefertigten Spiel-Charakter und einen Berater aus, der Euch später wichtige Tips gibt. Jeder Ratgeber hat spezielle Vorlieben. Einige sind diplomatisch besonders gut bewandert und regeln die Staatsgeschäfte friedlich, andere entpuppen sich als grandiose Feldherren und meucheln die Nachbarn im Handumdrehen nieder.

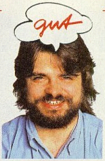
Gesteuert wird Euer Königreich am besten via Maus. An die Stelle herkömmlicher Zahlenkolonen älterer Koei-Programme sind nun kleine Icons getreten. Ob Ihr Soldaten anheuern, die Ernte oder Eure Provinzen kontrollieren wollt: Ein Mausklick auf das entsprechende Symbol reicht aus.

Die größte Neuerung, die *Gemfire* im Vergleich zu den Kollegen zu bieten hat: Es gibt keine "Hex"-Felder mehr. Schlachten laufen auf Wunsch automatisch ab, aber wenn Ihr selbst das Kommando übernehmt, sieht das Kampfgebiet etwas anders aus als von Koei gewohnt. Es ist in kleine Quadrate unterteilt. Die gegnerischen Parteien nehmen jeweils am anderen Ende des Feldes Aufstellung. Ein Klick auf die passende Einheit und Ihr könnt den Truppen verschiedene Befehle ("marschieren", "angreifen", "Zaun bauen", "Zaun einreißen") erteilen. Kommen sich die Soldaten feindlicher Parteien ins Gehege, wird auf eine Seitenansicht umgeblendet, in der Ihr das Schlachtengetümmel

Die meisten Funktionen in *Gemfire* lassen sich per Maus aktivieren

betrachten könnt. Fegen Eure Armeen die feindlichen Einheiten vom Spielfeld, steigt nicht nur der Landbesitz, sondern auch Euer Portemonnaie und das Prestige.

Unsere Bildschirmfotos stammen von der englischen Testversion. *mh*



Ultrakonservative Koei-Experten werden erstmal kräftig schlucken: Keine Hex-Felder - dies gilt in den Kreisen hehrer Strategiefreaks als schiere Blasphemie. Wer die Taktik-Computerspiele-Welt nicht ganz aus diesem engen Scheuklappenblickwinkel sieht, freundet sich schnell mit Gemfire an. Eine komfortable Benutzerführung, und das erfreulich einfach gelöste Kampfsystem zeigen, daß die Koei-Designer ihre Hausaufgaben gemacht haben. Die Zeiten dröger Zahlenkolonen und Tastenfummelei sind mit Gemfire entgültig vorbei. Etwas störend wirkt sich vor allem bei fortgeschrittenen Spielern nur der etwas zu niedrige Schwierigkeitsgrad aus. Ein Hauch mehr taktische Herausforderung hätte Gemfire zu einer höheren Wertung verholfen.

Genre: Strategie
Hersteller: Koei/Infogames
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Import

MS-DOS 64%

Grafik:54% Sound: 40%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA (High-Res)
Unterstützt: Soundblaster, VGA, Maus
Geplant für: –

SUPERVISION

UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖSSER!
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!
Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

GÜNSTIGER!
Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!

Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis!

- 4-Direction-Joypad
- High Contrast-LCD-Bildschirm
- Super-Sound-System
- Regler für Kontrast und Lautstärke
- Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- Anschlußbuchse für Netzadapter
- Crystball-Spiel enthalten

SUPERVISION
Video-Action mit System!

- **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer! (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH

Die Spiele mit dem Panda.

HARTUNG SPIELE-BERLIN

KOSTENLOSE SOFTWARE

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt – vergleichen Sie selbst!
Bestellen Sie unter

Tel. 0 24 03/2 11 88
Fax 0 24 03/3 53 51

Versand 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler.

AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIG

AMIGA

1869	V	64,99
A320 Airbus	A	86,99
Adventure Collection	A	59,99*
Aquatic Games	A	56,99
Archer M. Lean Pool Billard	**A**	**46,99**
Assassin	A	46,99
ATAC	A	76,99*
B 17 Flying Fortress	A	76,99*
Bard's Tale Construction Set	A	64,99*
Bat 2	**V**	**72,99**
Battle Isle	V	64,99
Battle Isle Data Disk	V	39,99
BC Kid	A	59,99
Big Box 2	A	52,99
Bills Tomato Game	**A**	**59,99**
Bundesliga Manager Prof.	V	62,99
C.A.P.	A	59,99*
Creepers	A	59,99*
Civilization	V	74,99
Das schwarze Auge (1MB)	**V**	**72,99**
Der Patrizier	V	64,99
Dung. Mast. & Chaos Str.Back	A	59,99
Dynatech	V	52,99
Elysium	V	52,99
Elvira 2: Jaws of Cerberus	V	49,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
F-15 Strike Eagle 2	A	74,99
Fantastic Worlds	**A**	**72,99**
Fire and Ice	A	46,99
Formula One Grand Prix	A	74,99
Gobliins 2	A	64,99
Gunship 2000	A	79,99
Hexuma	V	79,99
History Line 1914-1918	**V**	**79,99**
Hook	A	64,99
Humans	A	52,99
Indiana Jones IV	**A**	**79,99**
KGB	V	72,99*
Legend of Kyrandia	**V**	**72,99**
Legend of Valour	V	79,99*
Leisure Suit Larry 5	V	59,99
Lemmings Double Pack	**A**	**64,99**
Links (nur mit Festplatte)	A	59,99
Lotus 3	A	46,99
Lure of Temptress	V	52,99
Mad TV	V	62,99
Mad TV Data Disk	V	24,99*
Mega Lo Mania + First Sam.	A	56,99
Might and Magic 3	V	64,99
Monkey Island 2	V	79,99
Nigel Mansell´s World Cha.	**A**	**52,99**
No. 2 Collection	**V**	**64,99**
(Winzer, Space Max, Black Gold)		
Perfect General	A	68,99
Perfect General Data Disk	A	39,99*
Pinball Fantasies	**A**	**52,99**
Police Quest 3	V	59,99
Pools of Darkness	V	64,99
Populous 2 Chall. Data Disk	A	30,99
Populous 2 Plus	A	74,99
Prophecy of the Shadow	V	64,99*
Premiere	A	52,99
Push Over	A	54,99
Rampart	A	52,99*
Raving Mad (3er - Sam.)	**A**	**52,99**
Red Baron	V	59,99
Road Rash	A	52,99
Rome AD 92	A	64,99*
Sensible Soccer 92/93	A	46,99
Shadow of the Beast 3	**A**	**56,99**
Shuttle	**V**	**52,99**
Silly Putty	A	46,99
Sim Sity & Popoulus	A	69,99
Sim City Arch. 1	A	36,99
Sim City Arch. 2	A	36,99
Sim City Terrain Editor	A	36,99
Sim Earth	A	69,99*
Special Forces	A	74,99
Street Fighter 2	A	52,99*
The Chaos Engine	A	46,99*
The Games - Winter Chall.	A	59,99*
Troddlers	A	46,99
Walker	A	59,99*
Ween	A	69,99
Waxworks	V	59,99
Wing Commander 1	V	79,99
Zool	A	46,99

IBM/PC

1869	V	79,99
A320 Airbus	A	86,99
AA War in the Skies	**A**	**86,99**
Aces of the Pacific	A	64,99
Amazon	**E**	**79,99**
ATAC	A	86,99
A-Train	E	64,99
Bat 2	**V**	**79,99**
Battle Isle	V	79,99
Battle Isle Data Disk	V	39,99
Bundesliga Manager Prof.	V	62,99
Bundesliga Man. Prof. Edit.	V	79,99
Car and Driver	A	86,99*
Castles 2	**A**	**76,99**
Civilization	V	92,99
Comanche	**V**	**86,99**
Dark Queen of Krynn	V	79,99*
Daughter of Serpents	A	76,99*
Das schwarze Auge	**V**	**79,99**
Der Patrizier	V	79,99
Dungeon Master	V	59,99
Dyna Blaster	A	64,99
Dynatech	**V**	**64,99**
Elvira 2	V	59,99
Elysium	**V**	**64,99**
Eye of the Beholder 2	V	79,99
F-117 A Nighthawk	A	86,99
F-15 Strike Eagle 3	A	98,99
Falcon 3.0	A	92,99
Falcon 3.0 Camp. Disk 1	A	52,99
Fantastic Worlds	**A**	**79,99**
Formula One Grand Prix	**A**	**92,99**
Front Page Football	**E**	**64,99**
Gunship 2000 Mission Disk	A	52,99
Harrier Jump Jet	A	86,99
History Line 1914-1918	**V**	**79,99**
Humans	**A**	**52,99**
Indiana Jones 4	**V**	**86,99**
Island of Dr. Brain	V	64,99*
Jimmy White Snooker	A	59,99
KGB	**V**	**76,99**
Kings Ouest 6	**V**	**79,99**
Laura Bow 2	V	64,99
Legend of Kyrandia	**V**	**72,99**
Leisure Suit Larry 5	V	64,99
Lemmings Doublepack	A	79,99
Links 386 Pro	A	86,99
Mad TV	V	79,99
Mad TV Data Disk	V	24,99
Mega-Lo-Mania	**V**	**72,99**
Might and Magic 3	V	79,99
Might and Magic 4	**V**	**79,99**
Monkey Island 2	V	79,99
No. 2 Collection	**V**	**79,99**
Police Quest 3	V	79,99
Prohecy o. t. Shadow	**V**	**79,99**
Quest for Glory 3	**V**	**64,99**
Rome AD 92	**A**	**76,99**
Sherlock Holmes	**V**	**86,99**
Siege	**E**	**59,99**
Spellcasting 301	E	59,99
Spellcraft	V	72,99*
Spelljammer	**E**	**64,99**
Star Legions	**E**	**68,99**
Star Trek	V	86,99
Street Fighter 2	A	59,99*
Strike Commander	A	86,99*
Task Force 1942	**A**	**92,99**
The Games - Sum. Chall.	**A**	**59,99**
The Lagacy	A	92,99*
Treas. o. t. Sav. Frontier	**V**	**79,99**
Ultima 7: The Black Gate	V	89,99
Ultima Trilogy	A	64,99
Ultima Underworld	A	64,99
Wing Commander 2	V	79,99
WC 2 Special Operation 1	A	39,99
WC 2 Special Operation 2	A	39,99
WC Speech Acc. Pack	A	39,99
WC DeLuxe (WC1 + Se.1&2)	A	86,99
Wizardry 7	E	79,99
X-Wing	**E**	**79,99***

Jetzt auch über BTX
Sonderangebote

IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC

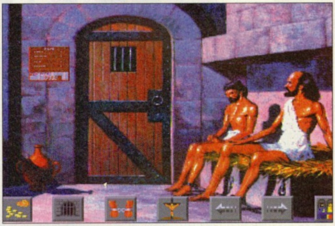
Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel **1MB**, PC-Programme entsprechend **VGA Karte und eine Festplatte. V** bedeutet **komplett deutsche Version**; alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung **A** geliefert, außer die mit „englisch" **E** gekennzeichneten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 ½" oder 5 ¼"). **Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig** (können aber inzwischen lieferbar sein, bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 8,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,–). Ab DM 250,– ohne Versandkosten. Lieferungen ins Ausland erfolgen nur per Vorkasse zzgl. DM 16,–. Die Lieferung bei Vorkasse im Inland erfolgt nur gegen bar, EC-Scheck oder Überweisung zzgl. DM 8,– auf den o.a. Spielepreis auf Konto KSK Eschweiler, BLZ 391 501 00, Kto. 1215169. Bei V-Scheck oder Überweisung Lieferung erst nach Gutschrift.

Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere Preisliste an. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe Zeitungsauflage.

Telefonische Bestellungen unter 0 24 03/2 11 88 oder per Telefax Nr. 0 24 03/3 53 51 oder schriftlich an VERSAND 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler

Inh.: Thomas Klumpp

Regenten im Regen



Jeder nur ein Kreuz: ein bewährtes Mittel im Strafvollzug

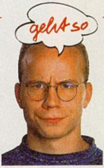
Elysium

Anno domini 390: Als abtrünniger römischer Präfekt buchhaltert Ihr gegen den Rest der Welt. Gleich sechs Mitspieler versuchen in *Elysium* eine von sechs unabhängigen römischen Provinzen zum ultimativen Imperium aufzublasen. Das typische Landesoberhaupt beschäftigt sich mit der Organisation und Planung der Staatsangelegenheiten. Selbst in der modernen Politik nicht unbekannt, gilt es bei *Elysium* mit dem chronisch leeren Staatssäckel hauszuhalten: Alle Bereiche des öffentlichen Lebens wollen bedacht sein. Im Thronsaal trefft Ihr auf drei Minister. Klickt Ihr einen der Herren an, öffnen sich verschiedene Menüs. Über den Wirtschaftsminister steuert Ihr Handel und Abgaben. Außerdem gehört der Bau von verschiedenen Einrichtungen in sein Ressort. Der Justizminister hat die Gerichtsbarkeit, vom Strafverfahren bis zur Verbrechensaufklärung am Hals. Natürlich rechts prunkt der Verteidigungsminister in metallener Stumpfheit: Über ihn bestimmt Ihr die Größe des Heeres, und gegen welche Region die Kriegsmaschine in Gang gesetzt wird. Am Ende des Jahres bekommt Ihr die Resultate serviert. *cd*

Genre: Strategie
Hersteller: Magic Bytes
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Magic Bytes

MS-DOS 47%

Grafik: 44% Sound: 37%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Maus, Adlib, Joystick
Geplant für: –



Spiele um das römische Reich haben Hochkonjunktur: Nach den Beinahegurken Cäsar und Rome: 92 AD packt Magic Bytes das Thema anders an. Unter den Blinden ist der Einäugige Imperator: Denn obwohl sich *Elysium* auf die trockene Zahlenschiebereien beschränkt, also keine ruckelnden Römer über den Bildschirm ziehen oder am städtischen Häuserbau herumgedoktort wird, geht es als unangefochtener Sieger aus der Dreierrunde hervor. Hübsche Grafiken und eine nette Musik bringen den gewissen römischen Flair in das strategische Zahlengeschiebe. Hat man alle Menüs einmal durch, greift auch der motivierteste Regent lechzend zum Weinschlauch – da zieht auch der kompakte Mehrspielermodus nicht mehr.

Die Götter müssen verrückt sein

Hier entsteht eine Stadt, die wir mit einem Feuerregen abfackeln.

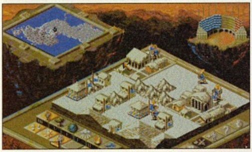
Populous 2

April 1989: Voller Elan tippten emsige *POWER-PLAY*-Redakteure an neuen Artikeln. Mit dem Arbeitseifer war's jedoch prompt vorbei, als gierige Kollegenhände aus dem morgendlichen Postberg eine harmlos aussehende Diskette mit der Aufschrift *Populous* fischten. Das Resultat ist bekannt: Die Arbeit blieb lange Zeit liegen, das Newcomer-Team Bullfrog sackte für den Strategie-Suchtknaller tonnenweise Preise ein.

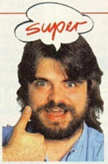
Dezember 1991: Über zwei Jahre sind seit dem *Populous*-Phänomen vergangen, als Bullfrog den langersehnten offiziellen Nachfolger zum Klassiker präsentiert - allerdings nur für Amiga und Atari ST. Besitzer eines PCs gingen ersteinmal leer aus - bis heute. Nun, wiederum ein Jahr später, gibt's *Populous 2* auch für MS-DOS-Rechner. Auf den ersten Blick sieht die Nummero Zwei dem Erstling zum Verwechseln ähnlich. Zwei muntere Völkchen, das eine rot, das andere blau, tummeln sich auf einer Weltenkarte, die aus einer isometrischen Perspektive zu sehen ist.

Eine große und vor allem glückliche Anhängerschar ist bei *Populous 2* spielentscheidend. Je mehr Einwohner in Eurem Königreich, desto mehr "Energie" fließt Euch zu. Die Energie wird für Katastrophen benötigt. Katastrophen sind natürlich dazu da, die Bevölkerung des Gegners möglichst klein zu halten. Im "Götterdämmerungs"-Menü zeigen sich die ersten Unterschiede zwischen *Populous 2* und dem Vorläufer. Gab's in *Populous 1* nur sechs Katastrophen, bietet der Neuling derer 25. Das Spektrum der Optionen liest sich wie eine "Gotteszorn"-Fibel. Feuerregen, Giftpilz-Plagen, Wirbelwinde, Sümpfe und Gewitterstürme sind nur ein kleiner Ausschnitt aus dem Vernichtungskatalog.

Ein weiterer Unterschied: Ihr dürft nicht von vorneherein alle Katastrophen benutzen. Durch erfolgreiches Absolvieren eines Szenarios (1000 sind es insgesamt), bekommt Ihr "Erfahrungs"-Punkte, die Ihr auf sechs Katastrophen-Grund-Typen verteilen dürft. *mh*



Der kleine Unterschied: Links die "normale" Grafik mit 256 Farben, rechts die hochauflösende Version



Gelungener kann eine Fortsetzung kaum sein. Zwar muß *Populous 2* ohne den "Innovations-Bonus" des Vorgängers auskommen, doch macht es dies durch höhere Komplexität und gestiegenen strategischen Anspruch wieder wett. Glücklicherweise wird das Mehr an spielerischer Vielfalt nicht durch unnötig komplizierte Bedienung oder Katastrophenfummelei erkauft. Im Gegenteil: Dank der herrlich einfachen Benutzerführung geht das fröhliche Weltenbasteln locker von der Götterhand. Ein Leckerbissen ist die (optional anwählbare) hochauflösende VGA-Grafik. Hier werden nur 16 statt der üblichen 256 Farben in niedriger Auflösungsstufe geboten. Dafür wird das Spielerauge mit liebevoller Detailtreue belohnt. *Populous 2* ist ein geradezu göttliches Spielvergnügen, das sich kein PC-Besitzer entgehen lassen sollte.

Genre: Strategie
Hersteller: Bullfrog/ Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Selling Points

MS-DOS 90%

Grafik: 80% Sound: 59%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus
Bereits erschienen für: Amiga, ST

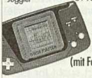
SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Spielsysteme
SUPER VISION
und
GAME MASTER
mit allem Zubehör.

NEU:

SuperVision
LCD Video Game
SV 100 119,- DM
(Mit CRYSTBALL Modul)

-BlockBuster	SV100/01	34.90DM
-HashBlocks	SV100/02	34.90DM
-Carrier	SV100/04	34.90DM
-EaglePlan	SV100/05	34.90DM
-P52SeaBattle	SV100/06	34.90DM
-LinearRacing	SV100/07	34.90DM
-PacBoyandMouse	SV100/08	34.90DM
-Ssnake	SV100/09	39.90DM
-Alien	SV100/10	34.90DM
-HeroKid	SV100/11	34.90DM
-ChallengerTank	SV100/13	34.90DM
-PoliceBust	SV100/14	34.90DM
-ProTennis	SV100/15	34.90DM
-Chimera	SV100/16	39.90DM
-SpaceFighter	SV100/17	34.90DM
-HoneyBee	SV100/18	34.90DM
-OlympicTrials	SV100/19	39.90DM
-MattaBlatta	SV100/20	39.90DM
-GrandPrix	SV100/21	34.90DM
-SuperBlock	SV100/22	34.90DM
-BrainPower	SV100/23	34.90DM
-2in1 (EaglePlan +HashBlock)	SV100/24	34.90DM
-JaguarBomber	SV100/25	34.90DM
-TASAC2102	SV100/26	39.90DM
-HappyRace	SV100/27	39.90DM
-SuperPang	SV100/28	39.90DM
-GalacticCrusader	SV100/29	39.90DM
-DancingBlocks	SV100/30	39.90DM
-FinalCombat	SV100/31	39.90DM
-PenguinHideout	SV100/32	39.90DM
-Cross/Buster	SV100/33	34.90DM
-SoccerChampion	SV100/34	34.90DM
-HappyPair	SV100/35	a.A.
-JohnAdventure	SV100/36	a.A.
-PoPoTeam	SV100/37	a.A.
-ChineseCheckers	SV100/38	a.A.
-Magincross	SV100/39	a.A.
-DeltaHero	SV100/40	a.A.
-RecycleDesign	SV100/41	a.A.
-SuperKong	SV100/42	a.A.
-Juggler	SV100/43	a.A.



Game Master
LCD Video Game
GM 6622 99,- DM
(mit Falling Block Modul)

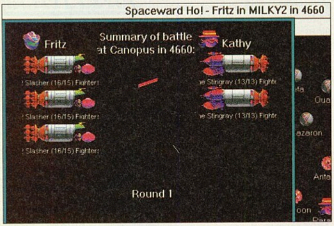
-GoBang	GM6622/01	19.95DM
-ContinentalGalaxy	GM6622/02	19.95DM
-Hyperspace	GM6622/03	19.95DM
-SpaceCastle	GM6622/04	19.95DM
-BubbleBoy	GM6622/05	19.95DM
-KungFu	GM6622/06	19.95DM
-Pinball	GM6622/07	19.95DM
-Tennis	GM6622/08	19.95DM
-Fußball	GM6622/09	19.95DM
-Autorennen	GM6622/10	19.95DM

Zu bestellen bei:
JC Service Center
Mozartstr. 39
O-1633 Mahlow
Tel.: 03379/39320

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

Es kann nur einen geben



Kommt's zu einer Raumschlacht, wird diese Fenster eingeblendet

Das Spielprinzip von *Spaceward Ho!* hat eigentlich einen ultralangen Bart. Schon in grauer Vor-Heimcomputer-Zeit kannte man diese "Viele Leute erobern eine Galaxis"-Spiele unter dem Namen "Postspiel". Post deshalb, weil die Teilnehmer Ihre Züge mühsam anhand von ellenlangen Tabellen und Zahlenkolonen errechnen mußten, und per Postkarte an einen Spielleiter schickten. Selbst *Spaceward Ho!* läßt sich, wenn kein Netzwerk greifbar ist, auch auf dem Postweg spielen. Ihr macht einen Zug, verschickt die Diskette an den nächsten Spieler, und so weiter... Ein mühsamer Weg, der sich jedoch auszahlt. Zwar macht's auch alleine Spaß gegen den intelligenten Computergegner anzutreten, aber wer einmal *Spaceward Ho!* via *Novell-Net* mit einer ganzen Horde wilder Redakteuerskollegen erlebt hat, möchte die stundenlangen Eroberungsfeldzüge nicht mehr missen. Wenn sich kurzfristige Allianzen bilden, um den Vorstand von seinem letzten Planeten zu schubsen, oder sich langjährige Kumpels um einen Weltallsektor in die Wolle kriegen, steigt die Motivation gewaltig. Netzwerkkarten-Hersteller sollten dieses Spiel unbedingt ihren Packungen beilegen.

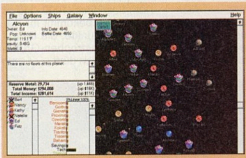
Spaceward Ho!

Die Erde ist Euch zu klein? Ihr träumt davon, Planeten zu erobern und auf fernen Sternen Kolonien zu gründen? Ihr kennt ungefähr ein Dutzend Leutchen mit einem PC, die den gleichen Wunsch haben? Kein Problem. Was bisher nur in der Phantasie oder im Sf-Roman Wirklichkeit wurde, flimmert nun über PC-Bildschirme. *Spaceward Ho!* lautet das digitale Zauberwort für Weltenbummler. "Erobere die komplette Galaxis!", heißt die Aufgabe des neusten New-World-Strategiespiels, das es sowohl als DOS-Version und Windows-Fassung (unsere Testversion) gibt. Entweder spielt Ihr *Spaceward Ho!* alleine gegen bis zu 19 Computergegner oder im Drahtverbund eines Netzwerkes gegen Kollegen - die alle das gleiche Ziel wie Ihr verfolgen.

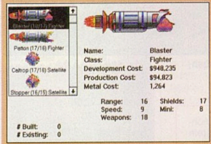
Die Regeln Eures galaktischen Feldzuges sind simpel. Vor dem Start sucht Ihr Euch die Form der zukünftigen Milchstraße (Kugelhaufen, Spiralnebel) und die Größe des Universums aus. Sind alle Angaben gemacht, fangt Ihr mit einem einzigen Planeten, einem Scout-Raumschiff und einem Kolonistenraumer an. Alle anderen Planeten des Universums sind unbekannt und müssen von den Scout-Schiffen erforscht werden. Erst wenn Ihr Daten über den ausgesuchten Planeten bekommen habt, dürft Ihr ihn zur Besiedelung freigeben. Natürlich gibt's gewaltige Unterschiede in der Qualität der Kolonien. Bei einigen ist die Gravitation zu niedrig, bei anderen die Temperatur zu hoch. Dank Finanzhilfe können einige der Planeten umgewandelt werden, so daß die Bevölkerung wächst und gedeiht.

Erst wenn ein Planet so erdähnlich wie möglich ist, wirft die neue Kolonie einen Profit ab.

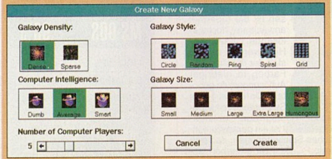
Via einfachem Menü steuert Ihr den aktuellen Finanzhaushalt, verteilt Geld an die eroberten Planeten (die noch keinen Gewinn machen) und entscheidet, wieviel Finanzmittel in Forschungsprojekte gesteckt werden. Dies ist besonders wichtig, denn im Laufe des Spieles dürft Ihr Eure eigenen Raumschiffe zusammenbasteln. Entweder baut Ihr die bekannten Scout- und Kolonistenschiffe, oder laßt in den Werften stationäre Wachsatelliten und Kriegsschiffe zusammenschweißen. Mit diesen können von Kollegen besetzte Planeten kurzerhand überfallen werden. Trefft Ihr unterwegs auf eine feindliche Flotte, wird in einem besonderen Fenster der Ausgang der Schlacht in einer kleinen Actionsequenz angezeigt. Das Dumme ist nur: Der Bau von Schiffen kostet nicht nur Geld, sondern auch Rohstoffe. Im Spiel gibt's leider nur einen einzigen Rohstoff - und zwar Metall. Da in der Galaxis die Metallvorräte begrenzt sind, müßt Ihr im Umgang mit den Raumschiffen vorsichtig sein. *mh*



Hier wird die künftige Galaxis Euren Vorstellungen entsprechend zusammengebastelt



Wir bauen uns ein neues Raumschiff: Per Mausklick werden die Einzelteile ausgesucht



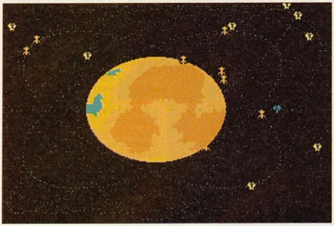
Das Universum bebt: 20 Spieler prügeln sich um die Herrschaft im All.

Genre: Strategie
Hersteller: New World Computing
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 82%

Grafik: 33% Sound: 24%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 20 MHz, Windows 3.1, VGA, Maus
Unterstützt: Windows-Multimedia-Extensions
Geplant für: bitte ergänzen

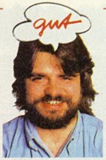
Sie sind grün



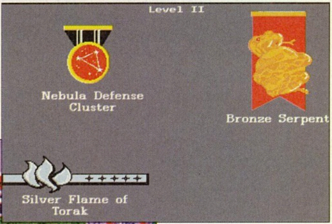
Im Orbit eines Planeten sammelt sich unsere Invasionsflotte

Star Legions

Eine Angriffszone im Überlick (links) und in der Vergrößerung (rechts)



Taktik-Freaks werden beim Wort "Krellaner" die Ohren spitzen. Tummelten sich diese eroberungswütigen Alien-Strategen doch schon in den beiden berühmten Spieleklassikern der *Starfleet*-Reihe. Das krellanische Empire hat im Laufe der Jahre nichts von seiner Schlagkraft eingebüßt. Zwar ist die hochauflösende EGA-Grafik von *Star Legions* nicht mehr zeitgemäß, aber die strategische Herausforderung ist enorm. Obwohl nur zwei Truppentypen zur Wahl stehen, kommt ein Invasionskommandeur besonders in späteren Szenarios gehörig ins Schwitzen – vor allem, wenn sich das Zeitlimit dem Ende neigt. Welche Truppen wann und wo eingesetzt werden, ist ebenso von entscheidender taktischer Bedeutung, wie geschicktes Postieren des Invasions-Flottenverbandes im Orbit.



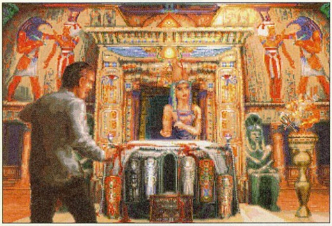
Nach erfolgreicher Eroberung gibt's ein paar Orden

Das Böse in diesem Universum hat eine Farbe: Grün! Die Krellaner sind quasi eine grüne Version der berühmtberüchtigten Klingonen aus der Sf-Serie Star Trek. Wie die Kollegen aus Film und Fernsehen, haben Krellaner ein Faible fürs Erobern friedliebender Planeten und fühlen sich nur im Schlachtgetümmel so richtig wohl. Deshalb streifen riesige Krellan-Flottenverbände durch die Tiefen des Alls, immer auf der Suche nach einem lauschigen Planeten, den man besetzen könnte. Erzfeind des Krellan-Imperiums ist ein demokratischer Planetenbund, kurz UGA genannt. Wer jedoch glaubt, die Truppen der UGA gegen das miese Krellan-Empire in die Schlacht zu führen, irrt gewaltig: In dem Strategiespiel *Star Legions* schlüpft Ihr in die grüne Haut eines krellanischen Nachwuchsgenerals.

Eure Aufgabe ist es, unter Zeitdruck Planeten zu erobern und dem Imperium einzuverleiben. Zu Beginn gilt es, ein paar unwichtige Sternensysteme zu erobern. Die Planeten sind in verschiedene Technologiestufen eingeteilt. Je höher die Stufe, desto fähigere Truppen haben die Planetenbewohner und desto besser sind die Planeten mit Lasern, Raketen und Schutzschirmen geschützt. Ihr leitet die Invasion vom Bord Eures Flaggschiffes aus. Um zu gewinnen, müssen meistens alle Städte eines Planeten eingenommen oder zerstört werden. Per Mausklick sucht Ihr Euch die gewünschten Städte aus und sendet Truppen dorthin. Zwei verschiedene Truppentypen stehen dabei zur Wahl. Die etwas schächeren "Shocktroopers" und kräftige "Warriors". Erstere lassen sich via Transporterstrahl direkt auf der Planetenoberfläche, "Warriors" nur per Landungsboot absetzen. Sind die Einheiten gelandet, könnt Ihr auf Knopfdruck unterschiedliche Kommandos wie "angreifen", "verteidigen" und "zurückziehen" an die komplette Einheit oder einzelne Truppenteile geben. Um den Überblick in dem Echtzeitkampfgetümmel zu behalten, gibt's vergrößerbare Karten für die angegriffenen Städte und Komplettübersichten über den ganzen Planeten. Ungeduldige Generäle bombardieren kurzerhand den Planeten. *mh*

Genre: Strategie	
Hersteller: Mindcraft	
Zirka-Preis: 110 Mark	
Testmuster: Traumfabrik	
MS-DOS	**76%**
Grafik: 48%	Sound: 53%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA (High-Res)	
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus	
Geplant für: –	

Walk like an Egyptian



In Ägypten erwarten Euch nicht nur Kamele und Pyramiden

Daughter of Serpents

Chris Elliott steht auf H.P. Lovecraft und seine dunklen Fantasiegebilde. Seit über zehn Jahren beschäftigt er sich mit dem amerikanischen Horror-Autor, schreibt Artikel, entwirft Brett- und Rollenspielszenarien und programmierte zusammen mit Richard Edwards das Computer-Adventure *Hound of Shadows*. Leider konnte Chris mit seinem Erstling weder die Kritik noch die Käufer überzeugen. Nach über zwei Jahren Erholungsphase, ausführlicher Recherche und Quellenstudium taucht er jetzt im ägyptischen Alexandria der zwanziger Jahre wieder auf. Chris wandelt immer noch auf Lovecraft's Pfaden. Wieder steht der erschreckende Cthulhu-Mythos (altgriechisch für "Legende") des Schriftstellers im Mittelpunkt. Rätselhafte Morde, Pharaonen-Flüche und archäologische Funde, lassen eine Bedrohung von mindestens kosmischen Ausmaßen erahnen. Um die spontan losbrechende Mumienflut einzudämmen, steigt Ihr in eine von sechs Abenteuerrollen. Da jedes Expeditionsmitglied andere Charakterwerte besitzt, gestaltet sich die Geschichte jeweils unterschiedlich. Alternativ dazu dürft Ihr eine eigene Spielfigur entwickeln. Jeden Ort den Ihr besucht, werden Standgrafiken geladen, ab und zu eine Animation. Die ägyptische Schatzsuche wird komplett mit der Maus gesteuert. Der Cursor verändert sich in den unterschiedlichen Spielsituationen und zeigt automatisch an, welche Handlungen zur Verfügung stehen. Gespräche laufen weitgehend automatisch ab, sporadisch dürft Ihr aus zwei Antworten wählen. Um den Transport Eures Helden müßt Ihr Euch keine Sorgen machen. Alle Sehenswürdigkeiten in Alexandria sind auf einer Straßenkarte markiert, das Programm übernimmt den Teleport-Dienst auf Mausklick. Wer im Abenteuerdickicht die Orientierung verliert, schlägt im computerisierten Tagebuch nach. Dort findet Ihr wichtige Hinweise und aktuelle Aufgaben, die als nächstes zu erledigen sind. *vw*

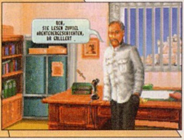
Wer am liebsten turbulente Rätsel im Stil von *Indiana Jones* oder *Space Quest* löst, wird in der künstlerischen Umgebung von *Daughter of Serpents* vor Langeweile verkümmern. Man hat die blasierte und träge Kolonialatmosphäre der damaligen Zeit so gut hingekriegt, daß unsere Motivation irgendwo in den Quellen des Nils versickert. Was an Kurzweil fehlt, wurde konsequent durch Informationsüberfluß ersetzt. Allein der integrierte Reiseführer hätte locker für ein eigenes Textadventure ausgereicht. An Grafik und Sound gibt's qualitativ wenig zu meckern, man hat die 20 MByte jedoch wenig sinnvoll verwendet. Im Verhältnis zu ähnlich großen Spielen wundert man sich über die arg wenigen Bilder. Die durchweg deutschen Texte sind erstaunlich gut gelungen und kommen fast ohne Fehler daher. Trotzdem kann ich *Daughter of Serpents* guten Gewissens nur Einsteigernaturen empfehlen, die auf Umfang und knackige Rätseleien wenig Wert legen.

Was Volker vermessen als "Informationsüberfluß" bezeichnet, stellt sich in meinen Augen eher als Speicherplatzfreßsack dar. Wer *Daughter of Serpents* spielt, bewegt sich auf einem festgelegten Pfad durch eine grafisch eindrucksvolle Alexandria-Reise, löst ganze zwei Rätsel und steht nach 80 Minuten vor dem Abspann. Der Rest der 20 MByte gingen für obigen Reiseführer flöten, der zudem in keinster Weise zur Lösung des Spiels beiträgt. Die Idee, mit den verschiedensten Charakteren unterschiedliche Lösungswege zu finden, ist zwar gut, wurde aber nicht in die Tat umgesetzt. Ist unser Mann ein Detektiv, wird zum Beispiel die böse Griechin dank unserer Hilfe verhaftet. Spielen wir einen Okkultisten, dient sie als Ansprechpartnerin und Reiseführerin, wird dann jedoch ebenfalls verhaftet – ohne unsere Hilfe. Der Lösungweg bleibt bis auf einige Unterhaltungen mit dem ägyptischen Kommissar ein und derselbe. Wer noch nie ein Adventure gesehen hat und gerne reinschnuppern will, darf zugreifen – ein Schwierigkeitsgrad existiert nicht. Computerspieler mit anstehendem Ägyptenurlaub legen sich Milleniums Reiseführer ebenfalls zu: *Daughter of Serpents* läßt sich am besten als Nachschlagewerk benutzen.

Die Rezeption des Savoy Hotels fungiert als Nachrichten-Börse.

Von Sehenswürdigkeit zu Sehenswürdigkeit auf der Straßenkarte.

Den Reiseführer sollte man immer im Gepäck haben.



Sprechblase: Was hat uns die zwielichtige Type zu sagen?

Genre: Adventure	
Hersteller: Millennium	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Millennium	
MS-DOS	48%
Grafik: 64%	Sound: 54%
Schwierigkeit: leicht	
Minimal: 286er mit 25 MHz, 640 KB, VGA	
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus	
Geplant für: –	

CPS

Digitales Aufzeichnen und Abspielen von Naturklängen, Musik und Sprache in mono. FM-Musiksynthesizer mit 11 Stimmen, MIDI Interface, Joystick-Port, Ausgangsverstärker für direkten Lautsprecheranschluß. Mitgelieferte Software: Sound Tracks Musik Abspielprogramm, Testprogramm, Gerätetreiber. Handbuch in Deutsch.

Laß krachen, Junior!

Das Lauteste, was für Computer-Freaks zu haben ist: SOUND BLASTER statt Ghetto Blaster! Der Ohrenkitzel, neben dem Nervenkitzel, ist das absolute Muß für alle Computergambler. Quäkmaschine abschalten und ab geht's. Musik, Sprache und Geräusche aufnehmen und abspielen. Synthi inclusive. Noch nicht genug? Dann die HiFi-Anlage ranknallen, bis die Membranen krachen.

Übrigens: Englisch gehört in die Schule. Unsere Handbücher sind in Deutsch.

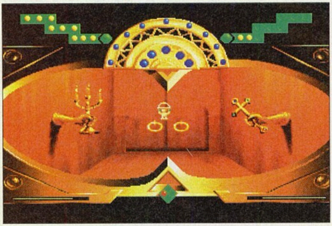
Beim Händler gibt es was für die Ohren!

CPS Computer Distribution GmbH
Am Neumarkt 30, 2000 Hamburg 70
Tel.: 040/656 99 8-0, Fax.: 040/656 79 69
ACTOR Mailbox: 040/656 69 61

Schweiz:
Wyrsch Trading AG
Grossmatte 30, 6014 Littau/Luzern
Tel.: 041/57 49 57, Fax.: 041/57 30 85

Schweiz:
Wyrsch Trading SA
189 route de veyrier, 1234 Vessy
Tel.: 022/784 33 83, Fax.: 022/784 28 66

Quetzalcoatl



Wie öffnet sich diese Türe? Eines der *Inca*-typischen Rätsel

Coktel Visions *Inca* glänzt vor allem mit der durchgestylten Präsentation: Grafisch beeindruckende Zwischensequenzen, flüssig drehende und zoomende Dungeons und ein überaus atmosphärischer Panflöten-Soundtrack lassen den Spieler gewaltig staunen. Besonders die 3-D-Wanderung über Aguirres Schiff begeistert bei jedem Versuch auf's Neue. Spielerisch geht's überaus abwechslungsreich zu: Neben Weltraumgefechten lösen wir knackige Rätsel und erforschen finstere Dungeons, wobei jede Spielstufe mit Genre-typischen Elementen protzt. So gibt's in den Dungeons praktisches Automapping, in den Adventure-Parts das obligatorische Inventory und im Kampfraumer Schutzschild, Radar und Zielelektronik. Die reichlich vorhandene Abwechslung motiviert den Entdeckergeist, täuscht dabei jedoch nicht über teilweise dilettantische Fehler hinweg. Zum einen werden die Raumkämpfe schnell schwer und gehen auf Dauer gehörig auf die Nerven. Desweiteren tauchen in den Dungeons zahlreiche knackige Feinde auf, die schnöde abgeballert werden müssen - allein die Rätseleinlagen überzeugen. Dank technischer Perfektion und massenhaft Abwechslung ein gutes Spiel, das stellenweise jedoch an frustrierenden Mankos krankt.

Inca

Die Herrschaft der *Inca* in Südamerika gehört bis heute zu den sagenumwobensten Abschnitten der Weltgeschichte. Die bis heute rätselhafte und zugleich beeindruckende Kultur der *Inca* gibt selbst versierten Archäologen eine Menge Rätsel auf. Wenn der spanische Eroberer Pizarro die relativ friedliebende Kultur 1532 nicht gänzlich ausgebrannt hätte, wären sicher zahlreiche Wissenschaftler arbeitslos. Die Wahrheit kommt nun jedoch ans Licht: Die *Inca* wurden nicht ausgerottet - ihre Kultur hängt lediglich verzweifelt in einem Raum-Zeit-Kontinuum. Der vorletzte *Inca*-Obermotz namens Huayna Capac schmetterte das Kulturbewußtsein seines Volkes ins All, woraufhin dies nicht mehr zu sehen war. Lediglich Bösewicht Aguirre sprang hinterher, um die Incas gänzlich zu vernichten.

Ausgerechnet in unserem Jahrhundert entschließt sich die Inca-Kultur, die Nase von der Raum-Zeit-Blase voll zu haben und schreit nach einem Befreier, der sie wieder auf der Erde einführen darf. Ihr seid ebenjener und stürzt Euch als El Dorado ins unvermeidliche Abenteuer, die heiligen drei Steine der *Incas* aus dem All zu retten und den spanischen Oberinquisitator Aguirre zu vernichten.

Das Spiel teilt sich dabei in drei "Hauptgruppen". Zum einen kämpft Ihr Euch à la *Wing Commander* durchs All. Auf Knopfdruck feuert Ihr mit der Sonnenenergie auf Aquirres Schergen, besteht heiße Verfolgungsjagden in Canons oder weicht dicken Asteroiden aus. Zum zweiten lauft Ihr durch 3-D-Bitmap-Dungeons, die von Feindvolk frei gehalten werden müssen. Dieses besiegt Ihr in einem Echtzeitkampf via Energie-Kalaschnikow. Der dritte Teil besteht aus diversen Rätseln, die meist an den Aus- und Eingängen der Dungeons gelöst werden müssen. Nach einer vollendeten Mission gibt's ein Paßwort. *kn*

Star Wars: Wir verfolgen Aguirres Schergen auf einem Pseudo-Todesstern (oben)

Die Animationen der Feinde wurden durchgehend digitalisiert

Wir laufen über ein sich flüssig drehendes und zoomendes "Raumschiff" (unten)

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Coktel Vision
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Coktel Vision

MS-DOS 59%

Grafik: 76% Sound: 70%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus
Geplant für: CD-ROM

MIT BISS AN BITS & BYTES!

Viel mehr als nur daddeln – tolle Computer-Camps mit Riesen-Freizeitprogramm! Über zehn verschiedene Kurse – von AmigaBASIC, C-Progr., ASSEMBLER bis hin zu PC-Kursen (u.a. PASCAL, C-Progr., DTP). Alles wahlweise auch mit Sport- oder Sprachangeboten kombinierbar. Auch viele andere Programme.

Jetzt die neuen Kataloge bestellen! Gratis.

Eine Woche Camp-Ferien schon ab 695,–

Ja, *ich interessiere mich für*

- ☐ *Feriencamps* mit Sport, Computer- und Sprachkursen (10-18 Jahre) in Deutschland und England
- ☐ *USA-Sprachreisen* (14-19 Jahre)
- ☐ *High School Aufenthalte in den USA* (15-18 Jahre)
- ☐ das Kanada-Special: *Summer-Camp Lakefield* (12-16 Jahre) u. Sprachreise Trip nach *Thornbill bei Toronto* (14-17 Jahre)

Meine Anschrift:

Vor-/Nachname ______________________

Straße/Nr. ______________________

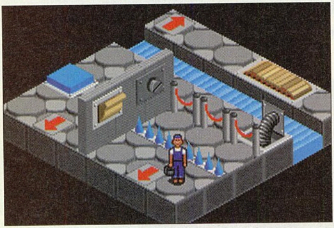
PLZ/Ort ______________________

Geb.-Datum ____________ Tel. ____________

Bitte ausfüllen und einsenden an: **CAMPS, Hafenstr. 28, 2000 Wedel (Holst.), Tel. (04103) 1 79 75**

CAMPS

Der Schrauber



Läuft Zack über die falschen Bodenplatten, ist der Weg versperrt.

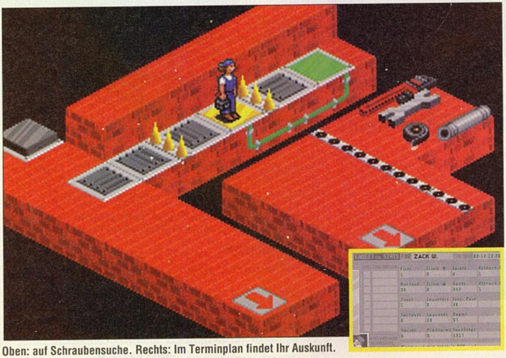
Der *D-Generation*-Nachfolger *Contraptions* knotet den Zock-Veteranen nicht ganz so erfolgreich an den PC wie der Vorgänger. Die Rätsel erstrecken sich nun fast durchgehend über mehrere Räume, was der Werkzeughatz Unübersichtlichkeit beschert. Jede Menge (zu spät erkennbare) Sackgassen frustrieren gewaltig, denn das Speichern von Spielständen ist nur an seltenen, besonders gekennzeichneten Stellen möglich. So passiert es des öfteren, daß wir eine halbe Stunde lang erfolgreich Rätsel gelöst haben und in einer Sackgasse landen, woraufhin wir wieder von vorne anfangen dürfen. Anfangs nervt diese "Try-Sackgasse-Restart"-Methode gewaltig. Desto länger man jedoch spielt, desto mehr bekommt der Spieler ein Auge für solche Sackgassen. Nach dieser Gewöhnungsphase motiviert *Contraptions* gewaltig und strahlt, dank witziger Grafik und vielen Spielelementen, einen unwiderstehlichen Charme aus: Frust wird zur Motivationsgrundlage.

Erfreut greift der Spieletester zu Muffenzange und Zollstock. Sollte Mindscape etwa ein weiteres *D-Generation*-Knallbonbon gelungen sein? Zumindest vom Spielprinzip ähneln sich die beiden Programme. Hier wie dort watschelt der Held durch eine putzige Puppenstube und geht seinem Rätselhandwerk nach. Leider folgt schon bald die Ernüchterung: Wo *D-Generation* durch cleveres Level-Design überzeugen konnte, nervt *Contraptions* mit elendig langen und nutzlosen Wegen über mehrere Räume. Wo *D-Generation* eine spannende Mischung aus Logik- und Geschicklichkeits-Elementen bot, lockt uns das neue Spiel in Sackgassen, aus denen nur ein nervender Neustart rettet. Mögen Kollegen anderer Meinung sein, mich kann Mindscapes Rätsel-Clone nicht überzeugen und "Frust" gibt's in spielefreien Zeiten genug.

Contraptions

Held Zack hat sich voll und ganz dem Do-It-Yourself-Gedanken verschrieben. Überall wo ein Wasserhahn tropft, ist er mit einer neuen Muffe zur Stelle. Wackelt ein Stuhlbein, spricht seine Säge, quietscht eine Tür, dann fliegt sein Hobel. So ein Multitalent ist eine Zierde für jeden Betrieb, jeder Chef kann sich über so einen Mitarbeiter glücklich schätzen. Keine Frage, wer gerufen wird, wenn es irgendwo in der Fabrik hakt und die Produktion stoppt – Kollege Zack rettet die Firma.

Doch irgendwann hält auch das schönste Flickwerk nicht mehr. Nur eine Runderneuerung kann das marode Unternehmen aus dem Umsatztief führen. Unser Mann der Tat greift zu seinem unergründlichen Werkzeugkasten und startet seine Inspektionstour. Acht Etagen und verwinkelte Fabrikhallen müssen wir untersuchen, auf jedem Stockwerk röchelt eine Maschine in den letzten Zügen. Nur wenn wir Zack über die richtigen Bodenplatten lenken und die passenden Schalter bedienen lassen, kommt die Bruchfirma wieder ins Lot und wir in die schwarzen Zahlen. Wie im direkten Vorgänger *D-Generation* steuern wir den Bauarbeiter mit Tastatur oder Joystick durch die isometrischen Etagen. Das Spielfeld ist in einzelne Räume aufgeteilt, die jeweils nachgeladen werden. In jedem Stockwerk sind einige Spezialschalter versteckt, die wir nur mit den richtigen Werkzeugen bedienen können. Es heißt also aufpassen und nach Schraubenziehern, Hämmern und Isolierband Ausschau halten. Landet Ihr in einer Rätselsackgasse oder werdet von einer Falle terminiert, dürft Ihr eines der unendlichen Continues anbrechen. Ihr könnt nur an besonders gekennzeichneten Stellen im Spiel speichern, die unterbrochene Reparatur startet nur von dort aufs Neue. *vw*

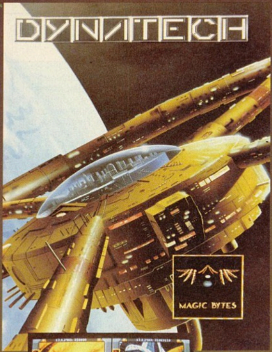


Oben: auf Schraubensuche. Rechts: Im Terminplan findet Ihr Auskunft.

Genre: Denkspiel
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Mindscape

MS-DOS 59%

Grafik: 56% Sound: 21%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, AdLib, Joystick
Geplant für: Amiga, ST

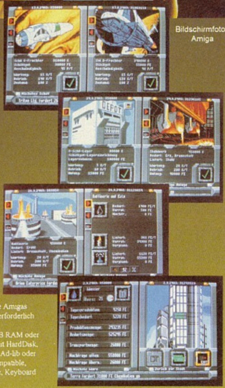


MAGIC BYTES

präsentiert

für Amiga und PC zwei

außergewöhnliche Neuheiten !!



Bildschirmfotos Amiga

Alle Amigas 1MB erforderlich

PC 2MB RAM oder 640k mit HardDisk, VGA, Ad-lib oder kompatible, Mouse, Keyboard

MAILORDER

direkt vom Hersteller
Einfach Postkarte an:

Magic Bytes
Postfach 2144
4830 Gütersloh

oder Telefon

05241 / 34861

anrufen

Versand per Nachnahme + 5,- DM Versandkosten. Umtauschgarantie bei defektem Spiel. Einfach die Disketten einsenden.

Bildschirmfotos PC

Alle Amigas 1MB erforderlich

PC 640k, ab DOS 3.3 HardDisk mit 5MB Platz, VGA, EGA, Ad-lib oder kompatible, Mouse

Vergessen Sie alles, was Sie über Wirtschafts-Simulationen wissen. In DYNATECH geht es nicht darum, in Spielrunden gegeneinander anzutreten, Missionen zu erfüllen, Detektive oder Saboteure anzuheuern... Sie kämpfen ums Überleben im Wirtschaftsdschungel! Ein oder zwei Spieler und 19 computergesteuerte Firmen JR's geben gleichzeitig Anweisungen und rufen Informationen ab. Zum Spiel:
2550 - die Rohstoffreserven sowie die bebaubaren Flächen des Planeten Erde sind endgültig erschöpft. Durch die Erschließung und Ausbeutung anderer Planeten soll die Versorgung der Menschheit gesichert werden.
Sie als freier Unternehmer müssen sich der interplanetarischen Marktwirtschaft stellen und oft in enger Zusammenarbeit mit der leidigen Konkurrenz das größte Kolonisierungsprojekt der Menschheitsgeschichte vorantreiben, wobei Sie immer ein Ziel im Kopf haben: Der größte Konzern zu werden. Erwerben Sie die richtigen Industrieanlagen und Lagereinrichtungen, planen Sie die Transportrouten ihrer unterschiedlichen Raumschiffe möglichst rentabel.
Durch das neuartige simultane Spielprinzip gewinnt Dynatech schon nach kurzer Spielzeit eine mitreissende Eigendynamik, die Sie an den Rechner fesselt, für...Lichtjahre.

Amiga 79,95 DM   PC 99,- DM

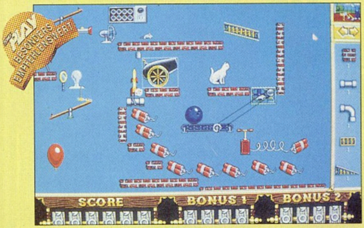
Spielbare Demos
von
DYNATECH
und
ELYSIUM
Für Ihren IBM PC oder AMIGA (Amiga nur Dynatech) gibts bei uns für DM 5,–
Nur gegen Vorkasse!
Titel und System angeben.

komplett in deutsch

Anno Caesari 390: Sie sind Regent einer römischen Provinz und ringen im untergehenden weströmischen Reich um Unabhängigkeit und Vorherrschaft - gegen einfallende Barbarenstämme und die Legionen des Imperators in Rom. Erobern Sie fremde Städte und Länder - doch sorgen Sie auch gut für Ihr Volk, sonst ist ein Aufstand und Ihre Absetzung gewiß !
Veranstalten Sie zur allgemeinen Volksbelustigung Gladiatorenkämpfe, bauen Sie Tempel, Stadien und Thermen, verwandeln Sie Ihr Reich zur Insel der Seligen... dem ELYSIUM. Dahin führt ein steiniger Weg, der Feind steht mit Katapulten vor Ihrer Stadtmauer, Orkane und Piraten dezimieren Ihre Handelsflotte; Minenunglücke, Seuchen und Mißernten sorgen für Unmut - die Renovierungen an Straßen und Gebäuden verschlingen Unmengen an Geld.
Aber mit klugen Investitionen, strategischem Geschick und Risikobereitschaft sind Sie Herr der Lage und lassen Ihr Reich erblühen.
Viele überraschende Ereignisse und die Grafiken von Meister Celal (z. B. Der Patrizier) sowie die aufwendig erarbeitete Anleitung bringen die turbulente römische Geschichte hautnah auf Ihren Bildschirm.

PC 99,- DM   AMIGA erhältlich im Frühjahr 93

Dem Inschenör ist nichts zu schwör

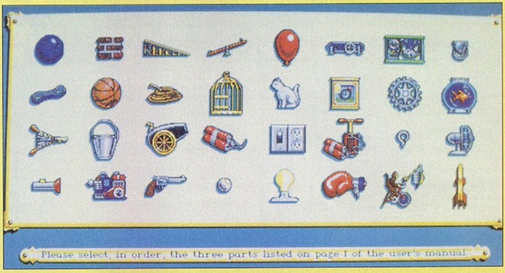


Chaotisch: Wie bringen wir den Ballon zum Platzen?

The Incredible Machine

Mort, die Maus, rennt um ihr Mäuseleben. Eben noch knabberte sie vergnügt an ihrem Emmentaler und jetzt ist ihr ein fauchendes Etwas mit Krallen und Zähnen auf den Fersen. Was der flüchtende Nager auf seinem Weg in das sichere Mauseloch alles anstellt, ist sehenswert. Er stolpert über einen Schalter und macht dabei eine Lampe an. Die Birne scheint auf ein Solarpaneel, das den Strom an einen Motor weitergibt. Der treibt, mittels Zahnriemen, ein Förderband an, auf dem eine brennende Kerze steht. Der Wachsbrenner tuckert an einer Zündschnur vorbei und startet so eine Silvesterrakete. Die Prachtbombarde steigt in den Monitorhimmel, schiebt dort eine Wippe an, eine Eisenkugel kommt ins Rollen und landet auf der harten Birne der Verfolgungskatze. Maus fürs erste gerettet, Rätsel gelöst.

Keine Panik, die erfolgreiche Rettungsaktion fungiert nur als Lockerungsübung, um die Gehirnwindungen des Probanden auf Trab zu bringen. Bevor *The Incredible Machine* im Sammlerregal verschwindet, müßt Ihr weitere 80 extrem vertrackte Maschinen zum Laufen bringen und die verrücktesten Aufgaben lösen. In jedem Rätsel-Level steht Euch eine begrenzte Anzahl der unterschiedlichsten Elemente zur Verfügung. Insgesamt könnt Ihr aus einem Bastelvorrat von 40 Utensilien wählen. So kann der Heimingenieur zum Beispiel Ventilatoren, Minitrampoline, Lupen, Scheren oder Pistolen in den Rätseln verbauen – der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt. Das einzige Limit, das sich unserer Phantasie in den Weg stellt, ist eine moderate Zeitbegrenzung. Doch auch dem, der die Denkminuten ungenutzt verstreichen läßt, bleibt der Rätselfrust erspart: Ihr könnt die Level unbegrenzt neu starten. In jedem Fall müßt Ihr durch geschicktes Kombinieren der Elemente das Rätsel lösen. Je scheller Ihr damit fertig seid, desto mehr

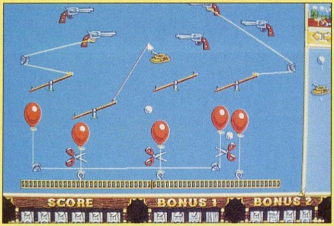


Freie Auswahl: Mit diesem Vorrat lassen sich ganz schön verrückte Sachen anstellen.

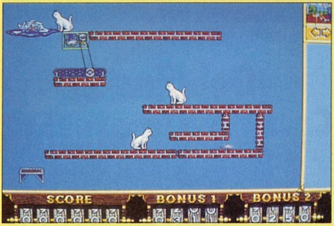
Genre: Denkspiel	
Hersteller: Dynamix	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Dynamix	
MS-DOS	**90%**
Grafik: 38%	Sound: 84%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, VGA	
Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Roland, Maus	
Geplant für: Amiga	

llte mir Dynamix's Chefdesigner Jeff Tunnel demnächst über den Weg laufen, werde ich ihm in Eurem Namen einen ausgeben. Seine "unglaubliche" Rätselmaschine bringt nach langer Stagnation endlich frischen Wind in das angestaubte Logik-Genre. Bevor man nicht alle Levels in- und auswendig kennt, ist es mit dem Seelenfrieden vorbei. Jedes Maschinchen stellt uns vor eine neue Herausforderung, schnöde Wiederholungen wird man nirgendwo finden. Obwohl wir mit über 40 unterschiedlichen Elementen jonglieren, komplizierte Verbindungen basteln und Triebwerke bauen, behält man Dank der genial einfachen Maussteuerung stets die Kontrolle. Ein Lob für den eingebauten Editor: Wer hier nicht kreativ wird, ist selber schuld. Ein besonders freundlicher Gruß geht von mir an Chris Stevens und den Rest der Soundabteilung von Dynamix. Sage und schreibe 15 feinsinnig abgemischte Musikstücke sorgen abwechselnd für Hektik und Entspannung.

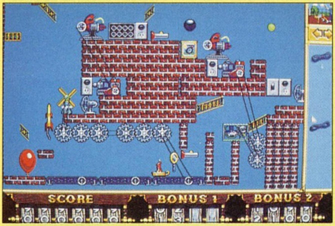
Geschäftsführer und Abteilungsleiter weltweit behalten das Erscheinen von *The Incredible Machine* als schwarzen Tag in Erinnerung: In den Büros wird am PC nicht mehr gearbeitet, sondern gebastelt. Ich zumindest kann erst wieder mit voller Kraft Artikel schreiben, wenn alle Levels geknackt sind. Jeff Tunnel und seine Helfer haben sich nicht auf dem innovativen "Was passiert, wenn...?"-Spielprinzip ausgeruht, sondern ein rundum perfektes Spiel geschaffen. Vielfältige Spielelemente und grenzenlose Kombinationsmöglichkeiten gehen Hand in Hand mit schöner Präsentation und stilvoller Grafik. Ich wüßte keinen Verbesserungsvorschlag – *The Incredible Machine* ist schlichtweg genial. Ein Meisterstück.



Der Weg der Maus: Vom Start bis zum Ziel wirkt die helfende Hand.



Gewalt: Wer nicht mehr weiterweiß, schießt sich den Weg frei.



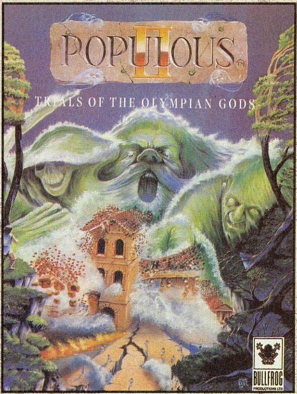
Der Stolz des Bauherrn: Die selbstentworfene Maschine tuckert los.

Punkte dürft Ihr auf dem Konto gutschreiben.

Wird die jeweilige Aufgabe gelöst, notiert Ihr als Belohnung ein Paßwort und könnt so jederzeit an der gleichen Stelle weitermachen. Alle Spielelemente werden mit der Maus plaziert, passend ausgerichtet und bei Bedarf kombiniert. So läuft zum Beispiel ein Ventilator oder Motor nur, wenn er mit der richtigen Spannung versorgt wird.

Wer nicht nur vorgegebene Aufgaben lösen möchte, sondern selbst kreativ tätig ist, wählt den "Freeform-Mode". Hier darf sich der Heimkonstrukteur hemmungslos austoben und aus dem gesamten Bauvorrat wählen.

Zusätzlich kann man Luftdruck und Gravitation verändern: Ein Luftballon verhält sich auf dem Saturn natürlich anders, als auf dem Mond. Seid Ihr mit Eurem Meisterwerk zufrieden, dürft Ihr die Kettenreaktion speichern und Freund oder Feind als Denkaufgabe vorlegen. *vw*



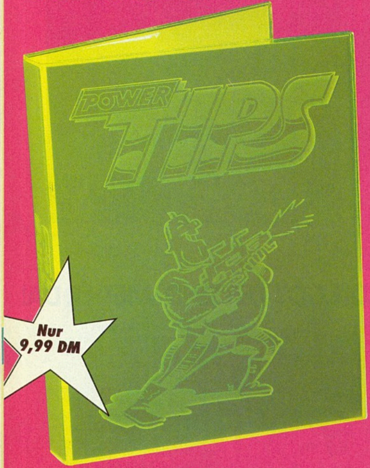
DIE GÖTTER SIND WIEDER DA!

Erhältlich für IBM/PC, Amiga und ST

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

Herausgegeben Bullfrog Productions Ltd.
© 1991 Bullfrog Productions Ltd.

Der neueste Hit der Power Play Collection!!



Hier ist der neueste Hit der Power Play Collection. Der Super-Ordner für Eure POWER TIPS zum Sammeln. Sieht neon aus, macht gute Laune und kostet nur 9,99 DM. Also gleich Coupon ausfüllen und Ordner bestellen. Die Ordner gibt's nur solange unser Vorrat reicht.

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 28

Ja, ich will ____ Exemplare des Original Power Ordner für schlappe 9,99 DM/Stück (zzgl. Versandkosten).
Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Ringordner

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Wichtelwahn

Fang den Langzahn: Die *Gobliins* haben schwer zu tun.

Gobliins 2

Coktel Visions *Gobliins* lassen sich nicht zweimal bitten. Die drei Wichte des ersten Teils weichen zwei neuen Helden. Die Neubesetzung ruft sich Fingus und Winkle, zwei *Gobliins* mit vollkommen anderer Weltanschauung: Der eine ist rotzfrech, der andere übermäßig höflich. Diese beiden haben einen jungen Prinzen zu befreien und rätseln sich dazu durch etliche Räume.

Gesteuert werden die Helden mit der Maus. Klickt Ihr auf einen der beiden, wird er "aktiviert". Nun geht der Wicht auf Mausklick zur gewünschten Stelle, nimmt Objekte auf oder benutzt dieselben. Im Gegensatz zu den Vorgängern haben unsere Helden nicht nur einen Raum als Level zu meistern, sondern eine Miniwelt aus 3-5 Räumen. Die Rätsel sind dabei "raumübergreifend": So wird zum Beispiel ein gesuchter Schlüssel aus einem Dolch der Schloßwache geschmiedet, der dann einen Schrank im nächsten Raum öffnet. Natürlich müssen die Aktionen der *Gobliins* des öfteren kombiniert werden. Während Winkle zum Beispiel ein Huhn festhält, schlägt Findus mit einer Salami auf den Hühnerschädel, worauf das Federfieh ein Ei verliert. *kn*

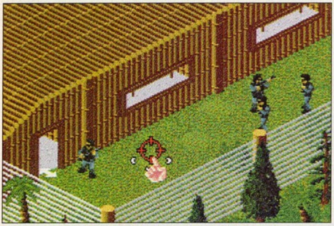
Genre: Denkspiel
Hersteller: Coktel Vision
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Coktel Vision

MS-DOS 72%

Grafik: 72% Sound: 52%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, VGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster, Adlib
Geplant: Amiga, ST, CD-ROM

Glücklicherweise wurde *Gobliins* nicht nur neu aufgegossen, sondern mit einigen innovativen Neuerungen versehen. So wirken sich die Charaktereigenschaften der beiden Buben auch auf die Rätsel aus: Großschnauze Winkle erledigt alle unfeinen Aufgaben (Necken, Würgen...), während Muttersöhnchen Findus ruckzuck die Hosen voll hat, wenn er nur einen Wurm anfassen soll. Zudem steckt in *Gobliins 2* ein Witz-Reservoire, das sich gewaschen hat: Die Animationen der Helden hauen selbst unerschrockene Spieler mit ihrem Charme- und Witzpotential locker vom Hocker. Die deutschen Bildschirmtexte geben dem ausgewachsenen Rätselspiel den letzten Schliff: Lebenslustige Spieler müssen *Gobliins 2* haben.

Der leise Tod



Feuer frei! Auf Knopfdruck pusten wir die Gegner um.

Sabre Team

Die britische Eingreiftruppe S.A.S. ist am ehesten mit unserer deutschen GSG 9 zu vergleichen. Krisalis war von den harten S.A.S.-Jungens dermaßen beeindruckt, daß sie ihnen ein Strategiespiel widmeten.

Ihr steuert in *Sabre Team* vier von acht Leuten durch fünf Missionen, in denen Geiseln befreit, Terroristen gemeuchelt oder deren Waffensysteme außer Gefecht gesetzt werden müssen. Jeder Euer Charaktere hat dabei verschiedene Eigenschaften: Der eine hört ganz toll, der andere schießt besser oder bewegt sich flinker. Eure Mannen werden rundenweise gezogen, in denen eine vorgegebene Anzahl Aktionspunkte verbraucht werden darf. Jeder Schritt, jedes Nachladen der Waffe und jeder Schuß kosten eine bestimmte Menge dieser Aktionspunkte. Des weiteren agieren Eure Mannen mit Granaten, durchsuchen Opfer und öffnen auf Knopfdruck Türen. Während Eures Zuges seht Ihr die Umgebung aus einer isometrischen Draufsicht. Zieht der Computer, wird der "Gegner-Zug-Bildschirm" eingeblendet, auf dem Ihr die Feind-Aktionen betrachtet. Zwischendurch darf gespeichert werden. *kn*

Genre: Strategie
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Krisalis

AMIGA 70%

Grafik: 63% Sound: 47%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: –
Geplant für: Atari ST

Sabre Team bietet endlich einmal professionelle Grafik in einem Strategiespiel. Die Sprites sind toll animiert, die Soundeffekte sorgen für die nötige Atmosphäre: Knackige Schüsse hallen durch die Gänge, markerschütternde Schreie sorgen für Unwohlsein. *Sabre Team* könnte man eigentlich zu den besten Strategiespielen zählen: Durchdachte Steuerung, spannende Szenarien und taktischer Tiefgang sorgen für wochenlange Motivation. Einige Schnitzer im Spieldesign lassen eine Höchstwertung jedoch nicht zu: Zum einen "ernten" unsere Kämpfer keine Erfahrungspunkte. Zum anderen sind Feinde erst zu erkennen, wenn sie uns beschossen haben. Der etwas zähe Spielablauf nagt ebenfalls an des Spielers Nerven.

UND BALD IST WIEDER DIE HÖLLE LOS!

Gehören auch Sie zu denjenigen, die nicht geglaubt haben, daß es Bullfrog gelingen würde, das vielfach preisgekrönte Populous™ noch zu verbessern?

Dann haben Sie sich aber gründlich geirrt!.

Populous II™ enthält mehr Erdbeben, mehr Vulkane, mehr Flutwellen und Sümpfe sowie neue Naturkatastrophen, von denen Sie bisher noch nie gehört haben.

Entwerfen Sie Ihre eigenen hochentwickelten Siedlungen mit großen Häusern, Straßen und Bäumen. Bauen Sie Stadtmauern gegen die bevorstehenden Feuerregen, Wirbelwinde und Blitzschläge. Zusätzlich erscheinen neue, besonders gefährliche Monster, wie die listige, schöne Helena, die ihre Opfer mit ihrer faszinierenden Schönheit in den Tod lockt.

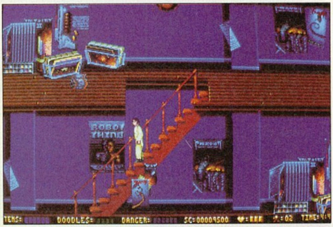
Populous II bietet 1000 zu erobernde Welten, 10Mb Grafiken, 4000 Animationen und Dutzende neuer Soundeffekte.

Wir haben Ihnen doch gesagt, daß sich das Warten lohnen würde!

ELECTRONIC ARTS®

Deutsche Vertretung:
Selling Points GmbH, Alliance Division, Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh.

Kalter Kaffee



Cool World gehört der seltenen Spezies der PC-Hüpfspiele an

Cool World

Wer erinnert sich an "Fritz the Cat"? Der Schöpfer des frivolen Zeichentrickkaters ist auch für den neuen Film *Cool World* verantwortlich – eine Kombination aus Comic-Animation und Realfilm à la *Roger Rabbit*. Zur Geschichte: Die *Cool World* wird von allerhand Comic-Kreaturen bevölkert, die sich mittels Transporterstrudel in die Real World versetzen – und zurück. Leider statten die Doodles den Menschen nicht nur nette Besuche ab, sondern klauen, was nicht niet- und nagelfest ist. Die Folge: Das "kosmische Gleichgewicht" wird zerstört. Wenn Polizist Harris es nicht schafft, die gestohlenen Gegenstände wieder zurückzuschaffen, bleibt die Apokalypse unausweichlich.

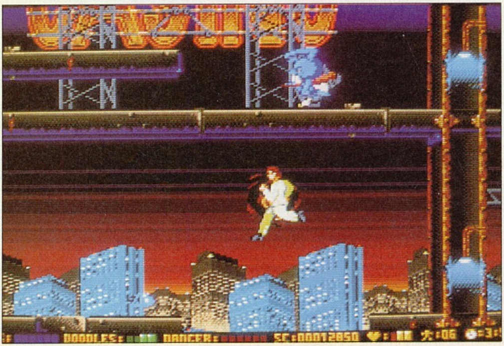
Die Türkontrollen in der *Cool World* sind härter als vor jeder irdischen Edeldisco. Unter 50 Münzen läßt Euch der erbarmungslose Türsteher nicht einmal in den ersten der 16 Level. Was tun? Auf offener Straße erschießt Ihr unschuldige Passanten (Doodles) und sammelt die fallengelassenen Münzen ein. Habt Ihr genug zusammen, könnt Ihr eintreten.

In den folgenden, mit vielen Plattformen angereicherten Levels springt der Spieler alias "Harris the Policeman" umher und erledigt die dreisten Doodles. Nach dem ersten Treffer verwandeln sich diese in Blasen, die Ihr mit einem Zauberstift aufsaugen könnt. Mit der Zeit gerät das kosmische Gleichgewicht immer weiter aus den Fugen – seid Ihr nicht schnell genug, geht Euch ein Leben flöten. *js*

Auf der Packung prangt Kim Basingers Zeichentrickpendant, im Vorspann tanzt sie und im Titelbild werdet Ihr von ihr angelächelt. Im Spiel gibt's von der attraktiven Comic-Lady nichts zu sehen. Aber das ist die geringste Enttäuschung: *Cool World* ist ein Platz in der großen Galerie der miesen Filmumsetzungen sicher. Die Münzsammelei hätten die Programmierer uns ersparen können, umherrennen und gelegentlich Doodles abschießen nervt und hat spielerisch soviel Tiefgang wie ein Luftkissenboot. Viel mehr bieten die folgenden Spielszenen auch nicht: simples Hüpfen, Gegenstände einsammeln und schnelle Doodles in ulkige Blasen verwandeln ist ungefähr so interessant, wie im Stadtpark Laub aufzupicken. Die MS-DOS-Version bietet erstaunlicherweise sauberes Scrolling, gute Steuerung und bunte, wenn auch eintönige Grafik. Jump'n'-Run-verwöhnte Amiga-Besitzer dürfen sich hingegen wundern: Die Programmierer haben es geschafft, die Farbpalette des Amigas zu kürzen und das Spiel zum Ruckeln zu bringen.

Dank Kim Basinger ist der Film hoffentlich besser als das Spiel

High Noon in Cool World: Harris erschießt wehrlose Doodles



Kaum zu glauben: Auf dem Amiga ruckelt's, wenn sich mehrere Objekte auf dem Bildschirm tummeln

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Bomico

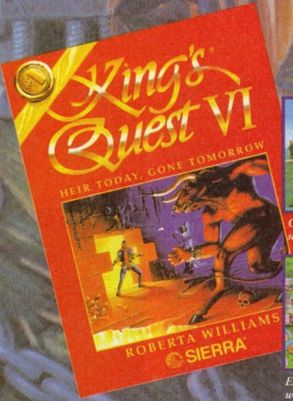
AMIGA 37%

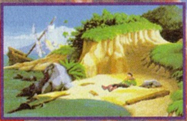
Grafik: 47% Sound: 47%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk

MS-DOS 42%

Grafik: 42% Sound: 57%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA
Unterstützt: Adlib, Joystick, Soundblaster
Geplant für: ST

Die beliebteste Computerspiel-Serie aller Zeiten ...
... jetzt mit der besten Folge.





Can you guide Alexander through a series of mysterious Islands?

Meet characters as curious as the countries they inhabit.

Explore the animated garden on the whimsical Isle of Wonder.

Encounter enemies and rivals bent on stopping you at any cost.

Starke Helden, Starkes Design

Auf der Suche nach einer in Not geratenen Prinzessin muß ein schiffbrüchiger Prinz seinen Weg von einer Insel zur anderen finden. Die komplizierten Rätsel und Phantasiegestalten, die Ihnen unterwegs das Leben schwer machen, werden den Einsatz all Ihres Verstandes und Ihrer Phantasie erfordern.

In diesem mit Details gespickten Entdecker- und Abenteuerspiel kann jede Ihrer Entscheidungen Ihre weiteren Optionen sowie die Haltung der Gestalten, die Sie antreffen, beeinflussen. Je nach Ihrem Geschick und den von Ihnen eingeschlagenen Wegen, kann Ihr Abenteuer viele verschiedene Ausgänge haben. Nahezu die Hälfte der möglichen Ereignisse ist variabel!

Prall gefüllt mit schwierigeren Rätseln, mehr Phantasiegestalten denn je und einer bewegenden Liebes- und Abenteuer-Story, ist *Kings Quest VI* ein geheimnisumwobenes und zauberhaftes Abenteuerspiel für die ganze Familie.

SIERRA®

Excellence in Adventure Gaming.

For further information call:
(0044734) 303171

Joysoft

G.Hartmann

STAR LEGEND PC 79.90

GOBLIINS 2 PC 99.90

INCREDIBLE MACHINE PC 89.90

AMIGA
A- Train **/* 99.90
Air Warrior ** 74.90
Alien Breed 1992 24.90
Amos Professional 149.00
Another World dt. 59.90
Assassin ** 59.90
B 17 **/* 99.90
B.A.T. 2 ** 84.90
Bunny Bricks ** 64.90
Campaign dt. 74.90
Chaos Engine* 74.90
Curse of Enchant.** 79.90
D-DAY * 99.90
Fantastic Worlds ** 84.90
(Meglomia,Pirates,Realms,Wonderl,Populous)
Erben des Throns dt.79.90
Gobliins 2 ** 79.90
Footb.Manager III * 59.90
Gunship 2000 **/* 94.90
Hannibal **/* 79.90
Hexuma dt. 89.90
History Line ** 94.90
INDY 4 DT 94.90
Legend of Kyrandia 79.90
Lethal Weapon III 64.90
Lionhart * 89.90
Nigel Mansell ** 69.90
No Second Price ** 64.90
Mad TV Data dt. 29.90
Rome AD **/* 84.90
Pinball Fantasies ** 64.90
Rampart ** 69.90
Road Rash ** 74.90
Shuttle ** 74.90
Schwarze Auge dt. 79.90
Starbyte No. 2 ** 79.90
Streetfighter 2 64.90
Tornado * 94.90
Troodlers ** 59.90
Viking Firlds of 59.90
Waxworks **/* 74.90
Ween ** 69.90
Wing Command. dt.94.90
Winter Challenge * 74.90
World Rugby 24.90
WWF 2 74.90

PC
3 D Constr.Kit 2.0 129.00
AAWAR IN SKIES* 99.90
Amazon 89.90
Amberstar dt. 99.90
A.T.A.C. 94.90
Campaign ** 89.90
Car + Driver * 99.90
Castle 2 ** 84.90
Columbus * 74.90
Commanche dt. 99.90
Conspiracy * 74.90
D - Day * 99.90
Dune dt. 74.90
Dynablaster ** 84.90
Erben des Throns ** 94.90
F 1 Grand Prix ** 99.90
F 15 Strike Eagle III**104.9
Gemfire * 94.90
Hexuma dt. 89.90
History Line 94.90
Humans dt. 89.90
Inca ** 109.90
Indy 4 dt. 99.90
John Madden 92 69.90
Lethal Weapon III * 64.90
Mega Sports Comp.64.90
Might & Magic 4 79.90
Paladin 2 ** 74.90
Patriot * 84.90
Pinball Dreams **/* 79.90
Push Over ** 69.90
Rex Nebular ** 94.90
Rome ** 89.90
Sherlock Holmes dt. 99.90
Skat dt. 74.90
Space Quest V * 94.90
Spelljammer 79.90
Star Legend * 89.90
Strategie Masters ** 89.90
Strike Commander* 99.90
Stunt Island * 99.90
Summer Challenge**74.9
Taskforce 104.90
Terminator 2029 99.90
Tornado * 94.90
Ultima 7 dt. 109.90
Waxworks ** 74.90

MEGA DRIVE
Lemmings ** 109.90
Lotus I ** 109.90
Mickey + Donald 109.90
NHL PA Hockey ** 109.90
Sonic II ** 99.90
Thunderforce IV ** 109.90

SONDER ANGEBOT

PC
Battletech II 3.5 29.90
Blue Max ** 49.90
Das Boot ** 49.90
Elvira I dt. 34.90
F 14 Tomcat 19.90
Indi III dt.EGA 39.90
Jah. Khan Squash 19.90
Life + Death I 44.90
Manch. United Eu.5*19.90
Mig 29 ** 19.90
Oil Imperium ** 19.90
Tank Simulator ** 39.90
Testdrive II Coll. ** 34.90
Speedball 2** 44.90
Zak Mc Kracken dt 39.90

AMIGA
Blue Max** 39.90
Das Boot** 39.90
Deuteros 19.90
F 16 Falcon 1MB 29.90
F 16 Mission 1 24.90
F 16 Mission 2 24.90
First Samurai 29.90
Great Court 2 39.90
Hunter 19.90
Lotus Turbo Chall. 24.90
Life+Death 34.90
Microprose Soccer 24.90
Midwinter II** 29.90
M.U.D.S.** 19.90
Paperboy 2** 39.90
Quest&Glory** 29.90
Willy Beamish** 49.90

POPULOUS II PC 94.90

STREETFIGHTER 2 AMI 64.90

HARRIER JUMP JET PC 104.90

HURRA UNSERE HOTLINE IST WIEDER DA
MO FR 16 18 UHR TEL 0211 446981

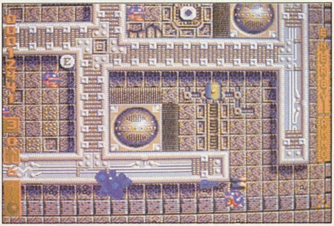
VERSANDKOSTEN
bis 140 DM: 8 DM
ab 140 DM: kostenlos
UPS + 4DM EILPOST + 7 DM
Bei Vorkasse: 4 DM VK
Ausland: 15 DM nur Postbar

5000 Köln 41, Gottesweg 157, 0221/425566
5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, 0221/239526
5300 Bonn, Münster Str. 18, 0228/659726
4000 D'dorf 1, Pempelforterstr. 47, 0211/364455
6000 Frankfurt1, Fahrgasse 87, 069/ 280170
4050 M'Gladbach, Friedrichstr. 29, 02161/20369

VERSANDANSCHRIFT
DÜRENER STR. 394
5000 KÖLN 41
TEL.: 0221/4301047-49
FAX: 0221/4302157

Sicherheitsverpackung 2.50 DM * Vorankundigung **dt. Anleitung Irrtumer+Preisanderungen bleiben uns Vorbehalten

Doppelt hält besser



Mit Homing Missiles gehen Cyt und Ron auf Roboterjagd

Cytron

Die Schaltkreise der Roboter in einem unterirdischen Forschungskomplex sind durchgeschmort – sie meutern und laufen Amok. Für die eingeschlossenen Wissenschaftler ist *Cytron* die einzige Hoffnung. Dieser Kampfdroidenprototyp wird vom Spieler ferngesteuert und ist somit gegen revolutionäres Gedankengut immun. Per Druck auf die Leertaste könnt Ihr *Cytron* in zwei voneinander unabhängige Roboter, Cyt und Ron, spalten. Enge Passagen sind so kein Problem, der Energieverlust um so mehr: Cyt und Ron sind um ein Vielfaches anfälliger als die Doppelpackung *Cytron*. An sporadisch verteilten Computerterminals läßt sich Energie zwischen den beiden transferieren, die passende Bewaffnung wählen und eine Levelübersicht studieren. Diverse Schalter, Transportbänder, Kraftfelder und Warp-Zones wollen richtig genutzt werden. So deaktivieren einige Schalter Kraftfelder, andere wecken todbringende Robotergeneratoren. Ihr könnt *Cytron* mit Joystick oder Maus lenken. Alternativ dürfen zwei Spieler *Cytron* fernsteuern: einer gibt die Laufrichtung vor, der andere kümmert sich um den Schußwinkel. *js*

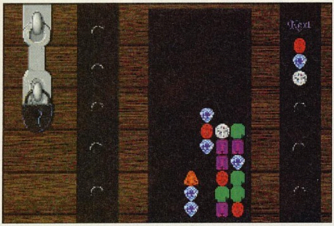
Genre: Action
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Selling Points

AMIGA 59%

Grafik: 54% **Sound: 51%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: –
Unterstützt: –
Geplant für: –

Im ersten Moment wirkt *Cytron* uninteressant. Farbarme, fitzelige Grafik und ein von *Paradroid* abgekupfertes Spielprinzip können verwöhnte Amiga-Spieler nicht beeindrucken. Gibt man *Cytron* trotzdem eine Chance, entdeckt man schlummernde Qualitäten. In den zahlreichen Levels sind kleine Rätsel versteckt: wohin führt diese Warp-Zone? Welcher Schalter aktiviert was? Außerdem sorgen zwölf Waffen, die verschiedenen Robotertypen (von dumm-dreist bis hinterhältig-intelligent) und die Computerterminals für Spielspaß. Hat man allerdings ein paar Levels durchkämmt, sehnt man sich nach neuen Spielelementen und Überraschungen. Auf Dauer wird *Cytron* nur hartnäckigen Spielern schmecken.

Wenn's Diamanten regnet



Edelsteine fallen in Eure Schatztruhe – ein ideales Spiel fürs Büro

Jewelbox

Auf vielen Büro-Macintosh-Rechnern tummelt sich unter dem Namen *Jewelbox* ein neuer *Columns*-Clone. Frei nach dem Motto "Diamonds Are A Girl's Best Friend" schweben auch in *Jewelbox* funkelnde Edelsteine im Dreierpack zu Boden. Mit Tastatur oder Zahlenblock bestimmt Ihr die Fallrichtung des hochkarätigen Geschoßes. Die Juwelen und Diamenten müßt Ihr – wie in *Columns* – in einer einheitlichen Dreierformationen ordnen. Im Fallen läßt sich das Dreierpack noch drehen, einmal angekommen bleibt die Formation allerdings unvergänglich wie ein Diamant. Das Geschehen spielt in einer alten Schatztruhe. Eine Statuszeile am unteren Bildrand zeigt die erzielten Punkte, die Schwierigkeitsstufe sowie die Zahl der Leben. An den Start geht Ihr mit drei Leben, erreicht ein Stapel den oberen Bildrand, wird der Durchgang abgebrochen, der Bildschirm gelöscht und ein Leben abgezogen. Als Hilfsmittel dient ein Next-Fenster, das die kommenden Formation zeigt. Eine Joker-Reihe kann geschickt plaziert den halben Schirm abräumen. Die besten Spieler sind in der High-score-Liste mit Namen und Punktzahl verewigt. *mn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Micro Imaging
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Softwarehaus

MAC 53%

Grafik: 34% Sound: 52%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: System 6.x, Macintosh Plus
Unterstützt: System 7
Geplant für: –

Auch Textprogramme erheben schließlich keinen Anspruch auf Exklusivität und der Umstand, daß es bereits andere Geschicklichkeitsspiele à la *Columns* und *Tetris* gibt, soll Designer nicht für alle Zeiten daran hindern, bewährte Spielideen aufzugreifen, zu variieren und neu umzusetzen. Es werden schließlich auch mehrere Spiele für Autorennen, Hockey oder Fußball angeboten, ohne daß Kritiker gleich laut das Geschrei "Geklaut!" erheben. Das Geschicklichkeitsspiel ist sauber programmiert und verträgt sich mit problemlos System 7. Ein ruhiger Hintergrund-Sound verbreitet eine angenehme Stimmung und bietet eine Gelegenheit zur Entspannung. Nicht nur deshalb ist Jewelbox ist ein ideales Bürospiel.

GESUCHT

Luftkampfpiloten für Einsätze von Flandern bis Irak

Wir suchen dringend:

Begeisterte Piloten für bis zu 12 Kampfflugzeuge in sechs Kriegen.

Zur Auswahl stehen Jäger von der Spitfire bis zur Phantom, der Fokker bis zur Mirage an Kriegsschauplätzen vom Ersten Weltkrieg bis zum Falklandkrieg.

Flugerfahrung nicht erforderlich, Ehrgeiz ist wichtiger.

DOGFIGHT
80 YEARS OF AERIAL WARFARE

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Bald auch für IBM PC und kompatible geräte erhältlich
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.
Tel +44 (0) 666 504 326.

I'll be back

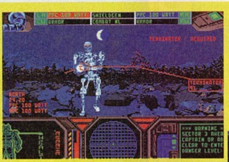
Wir waren schneller: Im Laserfeuer verglüht der Roboter.

The Terminator 2029

Im Jahre 2029 prügeln sich in den rauchenden Ruinen Los Angeles die letzten Reste der Menschheit mit den rüden Robotern eines Killer-Computers. Aus diesem Sf-Stoff ist einer der erfolgreichsten Filme aller Zeiten gestrickt: *Terminator.* Diente in beiden Kinohits hauptsächlich die heutige Zeit als Hintergrund (nur in kurzen Einblendungen wurde das düstere Bild der Zukunft gezeigt), ist im Spiel *The Terminator 2029* das futuristische L.A. der Schauplatz des Geschehens.

Als Soldat der Widerstandsbewegung, die dem Computer "SkyNet" Paroli bietet, werdet Ihr von Eurem Vorgesetzten auf 19 unterschiedliche und aufeinander aufbauende Missionen geschickt. Da müssen Daten gesammelt, freundliche Truppen unterstützt und bestimmte SkyNet-Einrichtungen gesprengt werden. Anfänger dürfen im Trainingskamp den Umgang mit den Waffen des Jahres 2000 üben. Ein Zukunfts-Soldat läuft natürlich nicht im schlichten Tarnkleid herum, sondern in einer feinen High-Tech-Rüstung. "ACE" nennt sich der Superanzug, der mit sechs unterschiedlichen Waffen- (Laser, Raketenwerfer) und Verteidigungssystemen (Energieschilde, Reparaturkits) bestückt werden darf, bevor es in den Einsatz geht.

Am Anfang steht Euch nur wenig Ausrüstung zur Verfügung; absolviert Ihr die Missionen erfolgreich und steigt im Rang, gibt's mehr Auswahl. Seid Ihr endlich draußen unterwegs, ist die Umgebung in 3D zu sehen. Es wird allerdings nicht gescrollt, sondern schrittweise à la *Bard's Tale* "umgeschaltet". Taucht in der Trümmerlandschaft oder den unterirdischen "SkyNet"-Gebäuden ein gegnerischer Roboter, Terminator oder Panzer auf, sprechen die Waffen. Per frei steuerbarem Fadenkreuz läßt sich der Feind anvisieren, via Mausklick werden die aktivierten Waffensysteme ausgelöst. Steckt der "ACE"-Anzug zu viele Treffer ein, könnt Ihr Euch zurückziehen und ihn via Reparaturfunktion wieder auf Vordermann bringen. Leider sind die Waffensysteme solange lahm gelegt und Ihr seid relativ wehrlos. Auf Knopfdruck untersucht Ihr zudem Gegenstände im Gepäck, orientiert Euch auf einer einblendbaren Übersichtskarte, überwacht einen Radarschirm und kontrolliert die aktuellen Befehle. *mh*



"Zieh Fremder!": Im Duell mit einem T-800...

Futuristisch: Alle Gegner lassen sich anzeigen

Im Missions-Briefing wird der Einsatz erklärt

Bethesda Softworks hat die Hi-Tech-Endzeitstimmung (wir erinnern uns an die T2-Anfangssequenz) gut eingefangen. Die fliegenden Hunter-Killer, die T-800s und die anderen SkyNet-Schergen sehen "realistisch" aus und bewegen sich flüssig. Das trifft auf Euch nicht zu: in antiquierter *Bard's Tale*-Manier ruckelt Ihr blockweise durch die Großstadttrümmer. Dieser technische Schnitzer schadet dem Spielfluß und bringt Euch in unfaire Situationen: da Ihr nur die 90-Grad-Drehung beherrscht, sind einige Feinde nicht zu sehen, obwohl sie neben Euch aus allen Rohren feuern. Zudem kann der Packungstext sein Versprechen nicht halten: für ein "episches Rollenspiel-Abenteuer" ist *The Terminator 2029* zu actionlastig. Wer ein 3-D-Ballerspiel mit Anspruch sucht, darf zugreifen.

Skepsis war angebracht: Normalerweise geben Softwarefirmen so viel Geld für eine Filmlizenz aus, daß nur noch wenig für das Spieldesign übrig bleibt. *The Terminator 2029* ist eine der spärlichen, aber rühmlichen Ausnahmen. Die Bethesda-Programmierer haben das tolle Sf-Flair des Films mit Bravour im Spiel untergebracht. Der heimische *Terminator*-Jäger fühlt sich schon nach den ersten Missionen ins Los Angeles des nächsten Jahrtausends versetzt. Mit Spannung erwartet man den nächsten Auftrag, schleicht sich von Ruine zu Ruine, duckt sich unwillkürlich bei der kleinsten Bewegung und zerstrahlt mit wachsender Begeisterung miese Blech-Bösewichter. Leider hinkt *The Terminator 2029* technisch der Spieleentwicklung hinterher; eine 3-D-Umgebung im *Underworld*-Stil wäre angebrachter und knackigere Soundeffekte stimmungsvoller gewesen. Trotz dieser Mankos ist die Spiel-Atmosphäre gigantisch gut. Nicht nur für Film-Fans geeignet.

Genre: Action
Hersteller: Bethesda Softw.
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 73%

Grafik: 66% Sound: 55%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, 1 MByteEMS, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: –

THE LEGACY

Nur zuhause finden Sie Ruhe ... ewige Ruhe!

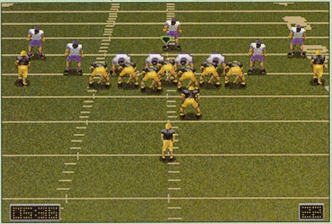
Ein Umzug kann ganz schön nervenaufreibend sein. Besonders, wenn das neue Heim eine uralte, unheimliche Villa in New England ist, die Sie geerbt haben. Völlig arglos ziehen Sie dort ein, ohne zu ahnen, daß die Geister Ihrer bösartigen Vorfahren darin herumspuken. Jahrhundertelang haben sie Pläne geschmiedet, um Sie hierher zurückzulocken. Und sie beabsichtigen nicht, Sie entkommen zu lassen ... zumindest nicht lebend.

Wenn Sie die Spannung aushalten, setzen Sie Ihre magischen Fähigkeiten gegen widerliche steinerne Teufelsfratzen und tödliche Blutsauger ein. Besiegen Sie die lauernde dämonische Macht und ihre schaurigen, gespenstischen Helfer, die in den düsteren Räumen ihr Unwesen treiben. Ihr Leben hängt davon ab! Aber vielleicht ist der Tod das kleinere Übel, wenn Ihnen sonst nur noch Ihre größte Angst bleibt - die Angst vor dem Unbekannten.

MICROPROSE®
Seriously Fun Software

Eigener Herd ist Goldes wert? Dachten Sie ...

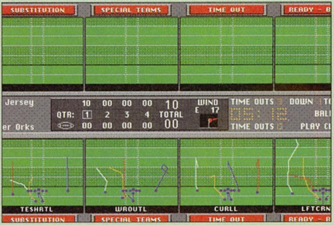
Titelaspirant



Auf matschigem Untergrund steuern sich die Spieler schwerer

Dynamix wird dem Ruf als hochwertige Spieleschmiede gerecht und präsentiert das beste PC-Football. *Front Page Sports: Football* hat einen großen Vorteil gegenüber den Mitbewerbern, die meist mit gutem Drumherum, aber mißlungenem Action-Part glänzten. Dynamix verbindet ein durchgestyltes Spielgeschehen auf dem Rasen mit professionellen Manager- und Coach-Einlagen. Neben dem fast schon obligatorischen Options-Wust, begeistert vor allem der Liga-Modus, der in dieser Form einmalig ist. Jede Mannschaft hat ihre ganz individuellen Stärken und Schwächen, jeder Spieler stützt sich auf acht Eigenschaften. Während einer Liga wird fleißig mit Spielern gehandelt und sogar College-Nachwuchs eingesetzt. Je nachdem, welche Gegner anstehen, dürfen sowohl Angriffs- als auch Verteidigungsplan geändert und die eigenen Mannen darauf eingestellt werden. Auf dem Spielfeld überzeugt *Front Page Sports: Football* mit kinderleichter, aber durchdachter Steuerung und fantastischer Grafik. Die Spieler sind toll animiert, das Spielfeld scrollt fix. Für ein flüssiges Spielgeschehen sollte jedoch ein 33-MHz-PC bereitstehen. Alles in allem ist *Front Page Sports: Football* die bislang professionellste und schönste Football-Simulation für Computer.

Front Page Sports: Football

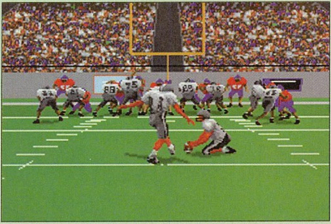


Hochauflösend: Unter Zeitdruck wählen wir eine Angriffstaktik.

Sportspiele gibt es viele, extrem realitätsnahe Adaptionen von Sportereignissen suchte man bis vor kurzem allerdings vergeblich. Mitte letzten Jahres war es dann soweit: Mit Access Golfsimulation *Links 386 Pro* wurde eine neue Ära des Sportspiels eingeläutet. Der Umfang des Spiels und die professionelle Präsentation forderten jedoch ihren Preis: Lediglich PC-Besitzer mit einer flinken Maschine auf dem Schreibtisch kamen in den Genuß des Edelsports. Erst ab 33 MHz kam Spaß ins Spiel.

Dynamix erstes Sportspiel aus der *Front-Page-Sports*-Reihe gibt sich in Sachen Hardware-Anforderung ähnlich anspruchsvoll. Da *Front Page Sports: Football* im 32-Bit-Code geschrieben wurde, muß mindestens ein 386er her.

Das Programm teilt sich in zwei Parts: Im Einzelspiel machen wir uns mit der Steuerung vertraut, wobei sich unser Team und das des Gegners anwählen läßt. Den Hauptteil des Spiels nimmt allerdings der Liga-Modus ein. Zu Beginn einer Meisterschaft sucht Ihr Euch ein Team und die gewünschte Art des Spiels aus. Dabei ist eine Karriere über viele Jahre oder nur eine einzige Saison anwählbar. Bei ersterem fahren Eure Mannen jeden Juli ins Trainingslager und päppeln dort ihre Fähigkeiten (Agilität, Stärke, Genauigkeit, Geschwindigkeit) auf, während in der "One-Season-League" nicht trainiert werden darf. Danach entscheidet Ihr Euch für die "Größe" der Liga, wobei von einer 8-Team-League bis zur 28 Mannschaften großen Liga alles dabei ist. Dank eines Zwei-Spieler-Modus ist es möglich, mit bis zu 27 Freunden in einer Liga zu spielen. Nachdem ein eigenes Team gewählt wurde, dürft Ihr an diesem alles ändern, was nicht in Euer Konzept paßt. Neben Mannschaftsname, Trikotfarben, Spiellänge und Stadion, ist es sogar erlaubt, eigene Offense- und Defense-Pläne zu erstellen. Mit einem Editor lassen sich entweder die 200 vorgegebenen Playcalls nach Belieben verändern oder individuelle Spielstrategien erstellen.

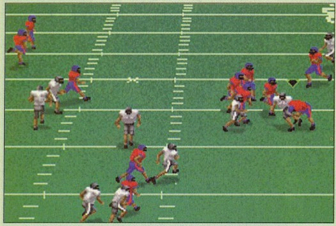


Grafisch imposant: Wir versuchen uns mit einem Field Goal

Desweiteren spielt Ihr nicht nur den Coach für Eure Mannschaft, sondern könnt sie auch managen. Wer will, darf diese Aufgabe auch dem Computer überlassen. Der Manager wechselt während eines Spiels ermüdete Spieler aus, kauft Stars ein oder bietet eigene Mannen feil.

Der actionhaltigere Teil von *Front Page Sports: Football* spielt sich auf dem Rasen ab. Während einer Liga werden alle Auseinandersetzungen vom Liga-Kalender aufgerufen. Dabei habt Ihr die Wahl, Eure Mannschaft während der vier Quarter gänzlich vom Computer steuern zu lassen oder selbst Hand anzulegen. Für das bevorstehende Spiel wird zwischen drei Schwierigkeitsgraden gewählt. In "Basic" nimmt Euch der Computer fast alles ab, Ihr legt lediglich den Zeitpunkt des "Snaps" fest. Spielt Ihr auf "Standard", darf auf Knopfdruck ins Spielgeschehen eingegriffen werden - Playcall-Auswahl, Field Goals, Punts und Auszeiten sind von Hand zu erledigen. Der Profi spielt *Front Page Sports: Football* jedoch im "Advanced"-Modus, in dem fast alles selbst in die Hand genommen wird.

Vor jedem Spielzug werden die Playcalls angewählt, die je nach Schwierigkeitsgrad unter-


Brutal: Unser Wide Receiver wird zu Boden getackled.

Quarterback Rating

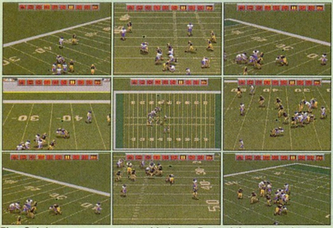
Wer Football zu Hause spielen wollte, hatte mit den Tücken der Umsetzungen zu kämpfen: Die PC-Spiele boten komplexe Simulationen mit Manager-Modi und Playcall-Editor, langweilten aber mit schlechtem Actionteil. Konsolenspiele glänzten mit spielerischen Finessen und rasantem Spielablauf, konnten aber keine Optionen für ambitionierte Trainer vorweisen. Dynamix hat es endlich geschafft, die spielerische Klasse von Konsolenspielen, wie EA's John-Madden-Serie, mit den Vorteilen einer Computersimulation zu verbinden. In VGA-Grafik tummeln sich die 22 Spieler mit tollen Animationen auf dem Feld, im Managerteil werden eigene Ligen und Spielzüge entworfen. Wem die Aktionen zu stressig sind, kann als Coach seine Playcalls vom Computer ausführen lassen. Trotz der imposanten Präsentation hat auch Front Page Sports: Football einige Tücken aufzuweisen: Die Playcall-Anwahl ist etwas undurchsichtig, da die Spielzüge schlecht gezeichnet sind. Profis wird das aber beim Umgang mit Quarterbacks und Special-Teams wenig stören. Football-Neulinge haben am Spiel allerdings keine große Freude, weil das Programm und das Handbuch Anfänger kaum unterstützt.

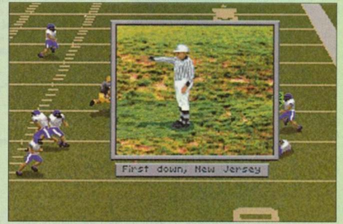
Ingo Zaborowski

Ingo Zaborowski ist Redakteur unseres Schwestermagazins VIDEO GAMES und beschäftigt sich seit einigen Jahren intensiv mit American Football.

schiedlich dargestellt sind: Im "Basic-Mode" wird der Spielzug erklärt ("Pass medium left"), im "Standard-Mode" wird die Taktik grafisch dargestellt, während in "Advanced" nur die Formation angezeigt wird ("3-4").

Endlich auf dem Platz angekommen, schaut Ihr im gebräuchlichen "Schräg-von-oben"-Blick auf beide Mannschaften herab. Die Perspektive ist dabei Euch überlassen: Ihr dürft der angreifenden oder der eigenen Mannschaft in den Rücken bzw. ins Gesicht schauen oder das Spielgeschehen von der Seite betrachten. Vor jedem Spielzug wählt Ihr einen Playcall aus 64 vorgegebenen Strategien des Offense- oder Defense-Plans aus. Steht der Schwierigkeitsgrad auf "Standard" oder "Advanced", beginnt Ihr in der Offense auf Knopfdruck Euren Spielzug mit dem Snap. Ihr steuert den ballführenden Spieler, der versucht, Gegner abzuschütteln oder zu passen. Wollt Ihr einen solchen Paß mit Eurem Quarterback anbringen, erscheint in der oberen Bildschirmecke ein Fenster mit dem "aktuellen" Wide Receiver (Paßempfänger). Per wiederholtem Knopfdruck, wechselt Ihr zwischen den Wide Receivern oder befördert den Ball als Notlösung ins Aus.


Eine Spielszene aus neun verschiedenen Perspektiven betrachtet



Der Schiedsrichter hat immer das letzte Wort

Während der Defense läßt sich vor dem Snap der zu steuernde Spieler aussuchen. Nachdem der Ball im Spiel ist, kann auf Wunsch zum ballnächsten Spieler gewechselt werden. Natürlich lassen sich vor einem Snap sogenannte Audibles ausrufen, die besonders bei falsch eingeschätzten Gegnern wirkungsvoll angewandt werden können.

Nach jedem Spielzug gibt's die obligatorischen Replay-Funktion, zum erneuten Studieren des letzten Spielzuges. Dabei lassen sich sowohl Blickwinkel, als auch Geschwindigkeit und "Abspielrichtung" festlegen. Natürlich dürfen beliebig viele Spielzüge gespeichert werden. Ist ein Match zu Ende, warten umfangreiche Statistiken auf den Spieler, die sich sogar ausdrucken lassen. Während einer Liga wird bei Spiel-Ausstieg automatisch der derzeitige Spielstand gespeichert. *kn*

Das kleine Football-1x1

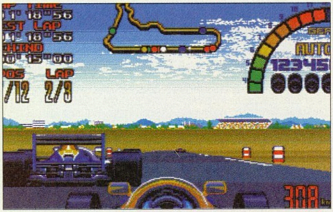
Audible	Playcall-Änderung unmittelbar vor dem Snap
Fumble	Verlieren des Footballs durch einen Angriffsspieler
Huddle	Playcall-Besprechung auf dem Feld
Interception	Abfangen eines Passes durch die Abwehr
Playcall	Festgelegter und einstudierter Spielzug
Punt	Befreiungskick aus der Hand nach mißlungenem Versuch, ein First Down zu erzielen
Sack	Tackling des ballführenden Quarterbacks
Snap	Anspiel durch den Center, der den Ball durch die Beine zum Quarterback schiebt
Touchback	Automatisches erstes Down an der eigenen 20-Yard-Linie
Tackle	Angriff auf einen ballführenden Spieler
Turnover	Alle Interceptions und verlorene Fumbles werden statistisch als Turnovers vermerkt.

Genre: Sportspiel
Hersteller: Dynamix
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Dynamix

MS-DOS 84%

Grafik: 75% Sound: 63%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 16 MHz, 640 KByte, MS-DOS 5.0
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Maus, Joystick
Geplant für: –

Turboschub und Spoilerflug



Den Mexico-Parcours erkennt man lediglich an der "wüsten" Färbung

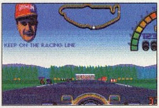
Nigel Mansell's

World Championship

Formel-1-Star *Nigel Mansell* gehört mittlerweile zu den Opas der Rennfahrerszene. Jahrelang fuhr er im Formel-1-Rennzirkus mit, ohne auch nur einmal die WM zu gewinnen. Letztes Jahr war es dann endlich soweit: Renault schneiderte ihm ein Superauto auf den Leib und Nigel fuhr fast durchgehend als Sieger durch die Saison. Mansell wurde 1992 Formel-1-Weltmeister, warf kurz darauf das Handtuch und kehrte der Formel 1 den Rücken. Die englische Softwareschmiede Gremlin schnappte sich gerade noch rechtzeitig den Namen des Stars und produzierte ein Rennspiel zur 92er Formel-1-Saison.

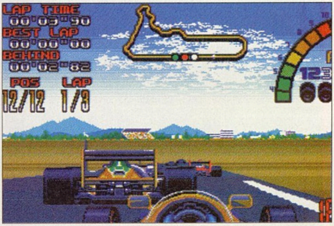
In *Nigel Mansell's World Championship* setzt Ihr Euch hinters Steuer eines Williams-Renault und rast durch die Weltmeisterschaft des letzten Jahres. Ihr dürft dabei alle Strecken hintereinander im WM-Modus absolvieren oder auf jedem beliebigen Parcours trainieren. Dabei führt Euch Meister Mansell auf Wunsch in die Tücken der aktuellen Strecke ein. Habt Ihr Euch für die Meisterschaft entschieden, wird vor jedem Start eine Qualifikationsrunde gefahren und der Wagen nach Belieben getuned. Je nach Wetterlage wählt Ihr den passenden Reifensatz, je nach Strecke die Spoilerform und das optimale Getriebe. Auf dem Asphalt angekommen, seht Ihr die Rennstrecke aus der üblichen 3-D-Perspektive. Das Cockpit wartet mit zwei Rückspiegeln auf, die Streckenübersicht sowie Informationen zum Rennen (Plazierung, beste Rundenzeit, Tachometer) werden im oberen Bildschirmdrittel eingeblendet. Die Punktehatz geht jeweils über fünf Runden inklusive Boxenstopps, bei denen verschlissene Reifen ausgewechselt werden. Habt Ihr eine Strecke gemeistert, dürft Ihr den Spielstand speichern. *kn*

Nigel Mansell's World Championship ist ein typischer Vertreter aus der "Wir haben eine Lizenz – machen wir schnell ein Spiel draus"-Gattung. Technisch gibt's außer der etwas rukligen Grafik kaum etwas zu bemängeln. Rassige Soundeffekte und schicke Rennboliden bringen viel Formel-1-Atmosphäre rüber. Spielerisch schauen wir nach einigen Minuten jedoch in den Auspuff: Das actionlastige Spielgeschehen darf getrost als "realitätsfern" eingestuft werden. In den Kurven reicht es zum Beispiel völlig, den Fuß kurz vom Gas zu nehmen. Wer die Ideallinie fährt, kommt nur unerheblich schneller ins Ziel. Zudem sehen alle Kurven gleich aus – ob scharf oder nicht. Größter Motivationshemmer ist jedoch der nicht vorhandene Schwierigkeitsgrad. Selbst unbedarfte Einsteiger und Sonntagsfahrer werden noch am ersten Tag Weltmeister. Es kann nicht angehen, daß wir in (nur) einer Qualifikationsrunde dutzende Male gegen diverse Schilder prallen und trotzdem auf der Pole Position landen. Nur für fanatische Rennspielsammler.



Wir dürfen unseren Williams-Renault tunen und mit Meister Mansell auf jeder beliebigen Strecke trainieren

Grafisch ausgereift: Wir suchen uns eine Strecke aus und fahren bei Bedarf eine Proberunde auf der angewählten Route.



Seltsam: Notorisch fahren unsere Gegner in der Mitte der Fahrbahn.

Nigel Mansell's World Championship wird nett präsentiert und bietet Motoristen viele Einstellungsoptionen und die komplette Formel-1-Saison. Sobald Ihr Euch im Williams-Renault hinters Lenkrad klemmt, hört der Spaß jedoch auf: Die Grafik ist schnell, aber ruckelt höllisch. Außer Warnschildern tut sich dabei nicht viel am Streckenrand. Keine Tribünen, keine Boxen und keine Gebäude – nur ein kleiner Häuserstreifen am Horizont weist auf den Stadtkurs Monte Carlo hin. Zudem ist das Fahrverhalten sehr unrealistisch. Kurven kann man mit Vollgas durchbrettern und die Zuckelgrafik verbietet milimetergenaue Überholmanöver. In Zeiten von *Lotus 3* (das witzigerweise vom gleichen Hersteller kommt) und *Formula One Grand Prix* kann dieses Programm den Nigel-Fan nicht über den Rücktritt des schnellen Briten aus dem Formel-1-Zirkus hinwegtrösten. Nigel hat dieses Spiel nicht verdient.

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Softgold

AMIGA 49%

Grafik: 53% **Sound: 44%**
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: MS-DOS, ST, Super NES

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

3 Mit der Abo-Karte alles im Kasten

WEG MIT DER KARTE!!

(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

- ❑ **11/91** Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy - geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans — Stück: ______
- ❑ **12/91** Strike Commander, 60 Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich — Stück: ______
- ❑ **1/92** Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island — Stück: ______
- ❑ **2/92** Spiele des Jahres – alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardy 7 — Stück: ______
- ❑ **3/92** Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx — Stück: ______
- ❑ **4/92** Die Spiele Highlights '92, Raumschiff Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train — Stück: ______
- ❑ **5/92** Die besten Rennspiele im Vergleich, John Madden Football, Soulblader, Super Contra — Stück: ______
- ❑ **6/92** CD-ROM total: Das Grusel-Adventure Guest von Virgin, Battle Isle 2, Indiana Jones 4, Parasol Stars, Ultima Underworld — Stück: ______
- ❑ **7/92** Cyperspace: The Lawnmower Man, Die witzigsten Spiele, A-Train, Super Aleste — Stück: ______
- ❑ **8/92** Die Mega-Messe: CES, Lionheart, Neue "Sim"-Spiele, Alles über Tolkien, Gateway, Superscope — Stück: ______
- ❑ **9/92** Space Quest 5, Bard's Tale 4, Unter der Lupe: Endzeit, Push Over, Spelljammer, Splatter House 2 — Stück: ______

Summe: ______ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

- ❑ **2/90** (Die 100 besten Spiele 1990) — Stück: ______
- ❑ **1/91** (Tips & Tricks) — Stück: ______
- ❑ **2/91** (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) — Stück: ______
- ❑ **3/91** (Die 100 besten Spiele 1991) — Stück: ______
- ❑ **1/92** (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) — Stück: ______
- ❑ **2/92** (Tips & Tricks) — Stück: ______

Summe: ______ DM

"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle ______ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: ______ DM

(Zuzgl. DM 3,- Versandkosten – ab Gesamtwert DM 50,- frei)

Gesamtrechnungsbetrag ______ **DM**

Die Gewinn-Mitmachkarte

Wenn Ihr uns die paar Fragen beantwortet, könnt Ihr Euer Lieblingspiel gewinnen. Los! Mitmachen, ausfüllen und gewinnen!

Folgende Artikel aus Ausgabe ______ haben mir besonders gut gefallen:

1. ______ Seite ______
2. ______ Seite ______
3. ______ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

______

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

______

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

______

0 693 72 45
0 490 83 94
30 h Ladentelefon - kein Versand

	PC	Amiga	ST
Kyrandia 1 ++	89,95	84,95	i.V.
gs I Special Edition +	89,95	89,95	89,95
gs - Oh No.... +	59,95	49,95	54,95
gs 2 +	84,95*	69,95*	74,95*
	89,95	84,95	-
Pro Super VGA +	99,95	-	-
rse	49,95	44,95	-
++	-	69,95*	74,95*
he Rings 1 ++	-	74,95	-
he Rings 2 +	84,95	74,95*	-
sures of Infocom 1	119,95	119,95	?????
sures of Infocom 2	99,95	99,95*	?????
rbo Challenge 3 ++	-	69,95	74,95
he Temptress ++	89,95	74,95	79,95*
	74,95*	69,95*	-

ke Commander
??
PC 89,95* CD-ROM i.V.

++	89,95	74,95	-
Data Disk ++	29,95*	29,95*	-
ckets +	74,95	69,95	74,95
Mansion 1 ++	74,95	69,95	74,95
Mania ++	84,95	69,95	74,95
ordan in Flight +	79,95*	i.V.	-
Magic 2	74,95	69,95	-
Magic 3 ++	89,95	74,95	-
Magic 4 ++	89,95	79,95*	-
ka Football +	84,95	-	-
Island 1 ++	84,95	74,95	84,95
Island 2 ++	89,95	84,95	89,95*
y Deluxe	89,95	74,95*	-
eo Pro Football	89,95*	-	-
	89,95*	i.V.	-

rlins allergrößtes Lager

burg !!

Hamburg 20
terstr. 50
n U-Bahnhof Osterstraße
Ladengeschäft
ames
rvice

d ● 030/6944156 Info-Anrufbeantworter
en ●
se ● 030/6944256 Fax-Line

SUNGSBÜCHER	dt.	engl.
ar 1	29,95	-
on Strategy Guide (376 Seiten)	-	49,95
varze Auge	24,80	-
eholder 2	24,95	29,95
0 Air Combat	-	49,95
	39,95	-
ones 4	15,00	24,95
Magic 3	29,95	39,95
Magic 4	29,95*	39,95*
Island 2	15,00	24,95
-1 The Black Gate	29,95	39,95
Underworld 1	29,95	39,95
y 7	29,95*	39,95*

) weitere deutsche und Originallösungsbücher
r !!! Sierra , Lucasfilm , SSI , Origin u.v.m.

Dark Sun ««««
komplett überarbeitete SSI-Serie. Verbesserte
o, Soundkulisse sowie Storyline machen Dark
nur für "Mad-Max-Fans" zum Leckerbissen.
PC 74,95* AMIGA 69,95*

TTSPIELE UND ROLLENSPIELE

++	Alle Module + Bücher
++	Alle Module + Kästen
wl (Fantasy-Football) +	99,95
gers +	79,95
on ++	79,95
varze Auge (DSA) ++	Alle Module + Kästen
tspiel ++	99,95
t ++	99,95
Mittelerde-Rollenspiel++	Alle Module + Kästen
+	119,95
	59,95
++	99,95

re Spiele lieferbar: Cthulhu , Starwars u.v.m

Himmmmmlische Läden

d Preisänderungen sind vorbehalten. Die
DM: 2,50 DM , darüber ist der ganze Spaß
en auf SOFTWARE ein HALBES JAHR
r mal nicht da sind , für Euch geschaltet .
igenschluß (09.12.) noch nicht lieferbar ,
und zentral gelegenen Ladengeschäfte.

Turboschub

Den Mexico-Parcours erkennt

Nigel I

World C

Formel-1-Star *Nigel Mans*
gehört mittlerweile zu d
Opas der Rennfahrerszer
Jahrelang fuhr er im
Formel-1-Rennzirkus
mit, ohne auch nur
einmal die WM zu
gewinnen. Letztes
Jahr war es dann
endlich soweit:
Renault schneiderte
ihm ein Superauto
auf den Leib und Nigel fu
fast durchgehend als Sieg
durch die Saison. Mans
wurde 1992 Formel-1-Weltm
ster, warf kurz darauf d
Handtuch und kehrte der F
mel 1 den Rücken. Die eng
sche Softwareschmiede Gre
lin schnappte sich gerade nc
rechtzeitig den Namen d
Stars und produzierte e
Rennspiel zur 92er Formel
Saison.

In *Nigel Mansell's Wo*
Championship setzt Ihr Eu
hinters Steuer eines Willian
Renault und rast durch d
Weltmeisterschaft des letzt
Jahres. Ihr dürft dabei a
Strecken hintereinander
WM-Modus absolvieren oc
auf jedem beliebigen Parcou
trainieren. Dabei führt Eu
Meister Mansell auf Wunsch
die Tücken der aktuell
Strecke ein. Habt Ihr Euch
die Meisterschaft entschiede
wird vor jedem Start eine Qu
lifikationsrunde gefahren u
der Wagen nach Belieb
getuned. Je nach Wetterla
wählt Ihr den passenden R

POWER PLAY-Abo-Karte

JA, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle
❑ jährlich (69,60 DM) ❑ halbjährlich (34,80 DM)
❑ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift

Y10D53

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 11 63

W-7107 Neckarsulm

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

Gewinnt mit POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)
Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. ______________________

2. ______________________

3. ______________________

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

030 694 48 62 — DIE TRAUMFABRIK — 030 693 72 45 / 040 490 83 94

11 - 19 h Versandtelefon + Anrufbeantworter

SPIELE GmbH

11 - 18.30 h Ladentelefon - kein Versand

	PC	Amiga	ST
1869 ++	89,95	74,95	-
7 th Guest CD-ROM	99,95*	-	-
Abandoned Places 2	89,95*	74,95*	-
Aces of the Pacific ++	99,95*	84,95*	-
Aces o. t. P. Missions	59,95	i.V.	-
Airbus 320 +	99,95	94,95	99,95
Airforce Commander	89,95*	-	-
Air Support +	79,95*	69,95	74,95*
Air Warrior Super-VGA	89,95	-	-
Alone in the Dark ++	99,95	84,95*	-
Amberstar 1 ++	89,95	defekt	84,95
Amberstar 2 ++	99,95*	89,95*	94,95*
An American Tail	74,95	69,95*	-
Ancient Art of War in Skies +	99,95	-	-
A.T.A.C. +	99,95	89,95*	94,95*

» Spaceward Ho «

Entdeckt, kolonisiert und erobert unbekannte Galaxien. Unendlicher Spielspaß (keine 2 Spiele gleich) für bis zu 20 menschliche oder Computerspieler. Netzwerkfähig!!

PC 99,95

	PC	Amiga	ST
A-Train ++	99,95	99,95*	-
A-Train Construction-Set	59,95	59,95*	-
B-17 +	99,95	89,95*	94,95*
B. Aldrins Race into Space	89,95*	-	-
B.A.T. 2 ++	89,95	84,95	89,95
B.C. Kid +	-	69,95	-
Batman Returns +	89,95*	i.V.	-
Battlechess 4000 +	84,95*	-	-
Battle Isle ++	84,95	74,95	-
Battle Isle Erweiterungsdisk ++	44,95	44,95	-
Battles of Destiny	89,95	-	-
Battletoads +	74,95*	69,95*	74,95*
Betrayal at Krondor	89,95*	i.V.	-
Black Crypt 1 +	89,95*	69,95	-
Buck Rogers 2 ++	89,95	89,95*	-

\+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

	PC	Amiga	ST
Bundesliga Man. 2 inc Editor ++	89,95	89,95	94,95*
Burning Steel +	89,95*	74,95*	-
Burning Steel Data Disk	44,95*	i.V.	
Campaign +	89,95	74,95	74,95*
Car & Driver +	89,95*	i.V.	-
Carriers at War	89,95	74,95*	-
Castles 1 +/++/+	84,95	74,95	79,95*
Castles 2 +	89,95	74,95*	-
CH Products Flightstick +	99,95	-	-
Challenge of the 5 Realms	99,95*	-	-
Champions	89,95*	-	-
Chaos Engine +	84,95*	69,95*	74,95*
Civilisation ++	104,95	89,95	94,95*
Comanche Max. Overkill +	99,95*	-	-
Command HQ +	99,95	-	-
Conqured Kingdoms	89,95	74,95*	-
Curse of Enchantia ++	99,95	84,95	-
D-Day	89,95*	74,95*	-
Daemonsgate 1 +	99,95*	89,95*	i.V.
Darklands ++	119,95*	-	-
Dark Mere +	89,95*	74,95*	79,95*
Dark Queen of Krynn ++	89,95*	79,95*	-
Dark Sun: Shattered Lands	74,95*	69,95*	-
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-
Design your Own Railroad	119,95	-	-
Dominus	89,95*	74,95*	-
DSA-Die Schicksalsklinge ++	89,95	79,95	89,95*
Dune 2	89,95*	74,95*	-
Dungeon Master ++	79,95	-	-
Dungeon M. + Chaos S. Back++	-	69,95	74,95
Dusk of the Gods	89,95*	-	-
Dynablasters +	79,95	69,95	74,95*
Dynatech +	-	69,95*	74,95*
Elite 2 +	89,95*	74,95*	74,95*
Elvira 2 ++	89,95	74,95	79,95
Empire Deluxe VGA	99,95*	-	-
Epic 1 +	79,95	69,95	74,95
Erben des Throns ++	89,95	74,95	-
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-

Über 2000 lieferbare Spiele

	PC	Amiga	ST
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	84,95	-
F-15 Strike Eagle 3 +	99,95*	-	-
Falcon 3.0 +	109,95	-	-
Falcon 3.0 - Operation F. Tiger	59,95	-	-
Fate - Gates of Dawn ++	89,95*	74,95	79,95
Fire & Ice +	74,95	69,95	74,95
Formula 1 Grand Prix +	99,95	84,95	89,95
Front Page Sports: Football	89,95	i.V.	-
Gateway to Savage Frontier ++	89,95	79,95	-
Gemfire (Koei)	109,95	-	-
Global Conquest +	99,95	-	-
Gobliins 2 +	89,95	74,95	79,95*
Gods +	84,95	69,95	69,95
Gravis Joystick	99,95	79,95	79,95
Gravis PC Gamepad	119,95	-	-
Gunship 2000 +	99,95	89,95*	94,95*
Gunship 2000 - Missions +	59,95	i.V.	i.V.
Hardball 3 +	79,95	-	-
Harpoon 1.2.1 +	94,95	84,95	-
Harpoon Battlesets +	39,95	39,95	-
Harpoon Editor +	49,95	49,95	-
Harrier Jump Jet	99,95*	i.V.	i.V.
Hexuma 1 ++	89,95	89,95	-
History Line 1914-18 ++	89,95	89,95*	-
Hockey League Simulator 2	69,95*	-	-
Humans +	79,95	74,95	79,95*
Incredible Machine +	84,95*	i.V.	-
Indiana Jones 3 (PC-VGA) ++	89,95	69,95	79,95
Indiana Jones 4 ++	94,95	84,95	i.V.
Indiana Jones 4 Action Game +	74,95*	69,95*	74,95*
Kings Quest 1 (neue VGA-Vers.)	89,95*	84,95*	-
Kings Quest 5 ++	109,95	84,95	-
Kings Quest 6 ++	99,95	84,95*	-
Larry 1 VGA +	89,95	84,95	-
Larry 3 ++	99,95	99,95	-
Larry 5 ++	99,95	84,95	-
Laser Squad +	89,95	-	-
Laura Bow 2 ++	99,95	84,95*	-
Legend of Faerghail ++	74,95	69,95	74,95

Software zum Anfassen

	PC	Amiga	ST
Legend of Kyrandia 1 ++	89,95	84,95	i.V.
Lemmings 1 Special Edition +	89,95	89,95	89,95
Lemmings - Oh No..... +	59,95	49,95	54,95
Lemmings 2 +	84,95*	69,95*	74,95*
Links +	89,95	84,95	-
Links 386 Pro Super VGA +	99,95	-	-
Links Kurse	49,95	44,95	-
Lionheart ++	-	69,95*	74,95*
Lord of the Rings 1 ++	-	74,95	-
Lord of the Rings 2 +	84,95	74,95*	-
Lost Treasures of Infocom 1	119,95	119,95	?????
Lost Treasures of Infocom 2	99,95	99,95*	?????
Lotus Turbo Challenge 3 ++	-	69,95	74,95
Lure of the Temptress ++	89,95	74,95	79,95*
M	74,95*	69,95*	-

Strike Commander

??
??
??

PC 89,95* CD-ROM i.V.

	PC	Amiga	ST
Mad TV ++	89,95	74,95	-
Mad TV Data Disk ++	29,95*	29,95*	-
Magic Pockets +	74,95	69,95	74,95
Maniac Mansion 1 ++	74,95	69,95	74,95
Mega lo Mania ++	84,95	69,95	74,95
Michael Jordan in Flight +	79,95*	i.V.	-
Might & Magic 2	74,95	69,95	-
Might & Magic 3 ++	89,95	74,95	-
Might & Magic 4 ++	89,95	79,95*	-
Mike Ditka Football +	84,95	-	-
Monkey Island 1 ++	84,95	74,95	84,95
Monkey Island 2 ++	89,95	84,95	89,95*
Monopoly Deluxe	89,95	74,95*	-
NFL Video Pro Football	89,95*	-	-
Patriot	89,95*	i.V.	-

Berlins allergrößtes Lager

!! Seit 30.10.92 auch in Hamburg !!

1000 Berlin 61
Mittenwalder Str. 47
100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Ladengeschäft

Montag - Freitag 10 - 18.30 h
Samstag 10 - 13.30 h

DIE TRAUMFABRIK
Der Softwaretempel

2000 Hamburg 20
Osterstr. 50
300m vom U-Bahnhof Osterstraße
Ladengeschäft

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

- Himmlische Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner , Filialleiter und
- Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen
- Team zu arbeiten und/oder Räumlichkeiten zu bieten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse

- 030/6944156 Info-Anrufbeantworter
- 030/6944256 Fax-Line

	PC	Amiga	ST
Patrizier ++	89,95	79,95	84,95
Perfect General ++	89,95	79,95	-
Perfect General Data Disk	69,95	59,95	-
Pinball Dreams 1 +	74,95*	69,95	-
Pinball Dreams 2 +	i.V.	69,95	-
Piracy +	89,95*	74,95*	79,95*
Pirates +	69,95	64,95	69,95
Pirates Gold	89,95*	-	-
Planets Edge ++	89,95	i.V.	-
Pool +	i.V.	74,95	79,95*
Pools of Darkness ++	89,95	79,95	-
Police Quest 1 VGA +	89,95	84,95*	-
Police Quest 3 ++	99,95	84,95	-
Populous 2 +	84,95*	69,95	74,95
Populous 2 - Challenge Disk +	-	39,95	39,95*

››› Task Force 1942 ‹‹‹

Der langerwartete Nachfolger von Silent Service sticht in See. In voller VGA-Pracht darf nun oberhalb der Schaumkronen mit ganzen Flottenverbänden geplanscht werden.

PC 99,95* AMIGA i.V.

	PC	Amiga	ST
Powermonger +	84,95	74,95	74,95
Push Over +	74,95	69,95	74,95
Quest for Glory 1 VGA +	89,95*	84,95*	-
Quest for Glory 2 +	89,95	89,95	-
Quest for Glory 3 ++	99,95	84,95*	-
Railroad Tycoon +/++/++	99,95	84,95	89,95
Rampart +	79,95	69,95	74,95
Realms of Darkness +	89,95*	84,95*	-
Red Baron ++	99,95	84,95	-
Red Baron: Mission Builder +	59,95	i.V.	-
Rex Nebular 1 +	94,95	i.V.	i.V.
Robosports	79,95	69,95	-
Rookies +	84,95*	74,95*	79,95*
Sabre Team +	-	69,95*	-
Secret Weapons of the Luftwaffe	84,95	-	-

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

	PC	Amiga	ST
Secret Weapons Missiondisks	39,95	-	-
Sensible Soccer ++	i.V.	69,95	74,95
Shadow President	109,95	-	-
Shanghai 2 ++	84,95	74,95*	-
Shadowworlds +	74,95*	69,95*	74,95*
Sherlock Holmes The Lost... ++	99,95	-	-
Siege	84,95	74,95*	-
Silent Service 2 +	89,95	84,95	89,95
Sim Ant ++	99,95	89,95	-
Sim City/Populous +	84,95	74,95	79,95
Sim Earth ++	99,95	99,95*	-
Sim Life +	89,95	i.V.	-
Soundblaster 2.5 +	299,-	-	-
Soundblaster Pro 4.0 +	449,-	-	-
Soundblaster CD ROM +	699,-	-	-
Space Crusade ++/++/+	84,95*	69,95	74,95
Space Hulk +	84,95*	74,95*	-
Space Quest 1 VGA +	89,95	84,95	-
Space Quest 3 ++	99,95	99,95	-
Space Quest 4 ++	99,95	84,95	-
Space Quest 5 +	89,95*	i.V.	-
Spaceward Ho!	99,95	-	-
Spaceward Ho! ++	99,95*	-	-
Special Forces +	94,95	84,95	89,95
Spelljammer 1	74,95	69,95*	-
Spelljammer 1 ++	89,95*	i.V.	-
St. Thomas ++	89,95*	74,95*	-
Star Control 2 +	89,95	74,95*	-
Star Legions (Starfleet 3	89,95	74,95*	-
Star Treck 25th Anniversary ++	84,95	84,95*	-
Star Treck Next Generation	89,95*	-	-
Streetfighter 2 +	84,95*	74,95*	79,95*
Strike Commander +	99,95*	-	-
Strike Commander Speech Disk	44,95*	-	-
Stunt Island +	94,95	-	-
Take a Break : Pinball	89,95*	-	-
Task Force 1942 +	99,95*	i.V.	-
Team USA Basketball +	84,95*	i.V.	-
Terminator 2029	99,95	-	-

Himmmmlische Preise

	PC	Amiga	ST
The Games Winter Ch. +	84,95	74,95*	-
The Games Summer Ch. +	84,95	i.V.	-
The Legacy +	99,95*	i.V.	-
Their Finest Hour +	74,95	74,95	79,95
Thrustmaster Weapon Control	199,95	-	-
Thrustmaster Flight Control	199,95	-	-
Thrustmaster Pedals	299,95	-	-
Tom Landry Strategy Football	89,95*	-	-
Tornado +	99,95*	89,95*	94,95*
Treasures of Savage Frontier ++	89,95	79,95*	-
Ultima Trilogie 1-3	89,95	-	-
Ultima Trilogie 4-6	89,95	-	-
Ultima 5 Warriors of Destiny	-	24,95	79,95
Ultima 6 The False Prophet +	-	69,95	79,95
Ultima 7-1 The Black Gate +	79,95	-	-
Ultima 7-1 Die schw. Pforte ++	99,95	-	-
Ultima 7 Mission Disk : Forge...	39,95	-	-
Ultima 7-2 The Serpent Isle +	99,95*	-	-
Ultima U1 Stygian Abyss +	79,95	-	-
Ultima U1 Stygian Abyss ++	99,95*	-	-
Ultrabots	89,95*	-	-
Uncharted Waters	109,95	-	-
V for Victory 1	89,95	-	-
Walker +	-	69,95*	74,95*
Waxworks ++	79,95	74,95*	-
Wayne Gretzky Hockey 3	89,95	i.V.	-
Whales Voyage ++	89,95*	74,95*	-
Wing Commander 1 +/++	69,95	89,95*	-
Wing Commander 1 Deluxe	99,95	-	-
Wing C. 1 Secret Missions 1 o. 2	39,95	39,95*	-
Wing Commander 2 ++	99,95	-	-
Wing C. 2 Erweiterungsdisks	44,95	-	-
Wizardry 6 ++	79,95	69,95	-
Wizardry 7	89,95	74,95*	-
Wizardry 7 ++	99,95*	i.V.	-
WWF Wrestlemania 2 +	74,95*	69,95	74,95*
X-Wing +	89,95*	-	-
Zak McKracken ++	69,95	69,95	74,95
Zool +	-	69,95	74,95*

Einfach probieren und Staunen

LÖSUNGSBÜCHER	dt.	eng.
Amberstar 1	29,95	-
Civilisation Strategy Guide (376 Seiten)	-	49,95
Das Schwarze Auge	24,80	-
Eye of Beholder 2	24,95	29,95
Falcon 3.0 Air Combat	-	49,95
Fate	39,95	-
Indiana Jones 4	15,00	24,95
Might & Magic 3	29,95	39,95
Might & Magic 4	29,95*	39,95*
Monkey Island 2	15,00	24,95
Ultima 7-1 The Black Gate	29,95	39,95
Ultima Underworld 1	29,95	39,95
Wizardry 7	29,95*	39,95*

Über 100 weitere deutsche und Originallösungsbücher am Lager !!! Sierra , Lucasfilm , SSI , Origin u.v.m.

»»» Dark Sun ««««

Die neue, komplett überarbeitete SSI-Serie. Verbesserte Graphiken, Soundkulisse sowie Storyline machen Dark Sun nicht nur für "Mad-Max-Fans" zum Leckerbissen.

PC 74,95* AMIGA 69,95*

BRETTSPIELE UND ROLLENSPIELE	
AD & D ++	Alle Module + Bücher
Battletech ++	Alle Module + Kästen
Blood Bowl (Fantasy-Football) +	99,95
Buck Rogers +	79,95
Civilisation ++	79,95
Das Schwarze Auge (DSA) ++	Alle Module + Kästen
DSA Brettspiel ++	99,95
Heroquest ++	99,95
MERS Mittelerde-Rollenspiel++	Alle Module + Kästen
Shogun +	119,95
Siege +	59,95
Starquest ++	99,95

300 weitere Spiele lieferbar: Cthulhu , Starwars u.v.m

Himmmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten , bis 200 DM: 6,50 DM , bis 300 DM: 4,50 DM , bis 400 DM: 2,50 DM , darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO - Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer , wenn wir mal nicht da sind , für Euch geschaltet . Quält Euch der Wissensdurst besonders , versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Computer-Games waren bei Anzeigenschluß (09.12.) noch nicht lieferbar , sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung mal pünktlich liefern würden). Seid Ihr in Berlin oder Hamburg , besucht bitte unsere großen und zentral gelegenen Ladengeschäfte.

Einäugiger König

Ich finde Eure Zeitschrift die Beste im bundesdeutschen Angebot. Mein Entschluß, ein Spiel zu kaufen, richtet sich meist nach Eurem Testurteil. Im großen und ganzen bin ich damit gut gefahren: mit *A 10, M1-Tank Platoon, Silent Service, Golf PGA, Monkey Island, Red Baron, Gunship 2000, Chuck Yeager's Air Combat, Winter Challenge*. Die meisten dieser Spiele haben nur kleine Macken, die bei einem guten Spiel durchaus verzeihbar sind. Aber: Verschiedene Tests in *POWER PLAY* lassen darauf schließen, daß Ihr entweder zu oberflächlich testet oder den Softwareproduzenten bewußt oder unbewußt geneigter seid als Euren Lesern. Bestes Beispiel ist *Aces of the Pacific*. Das Spiel ist vom Aufbau her sehr gut, aber es sind so viele Ungereimtheiten, daß sie mir den Spielspaß versauen. In zwei bis drei Stunden Test müßte so etwas erkannt werden. Die Bemerkung von Michael, "Ohne einen 386er mit mindestens 25 MHz wird aus dem rasanten Flugspaß trotz variabel einstellbarer Grafikpracht ein zuckeliges Vergnügen.", ist glatt untertrieben. Besser: Ohne einen 386er geht wegen des exorbitanten Arbeitsspeicheranspruches gar nichts.

***Might und Magic*: Unter anderem wird die gute Bedienbarkeit gelobt. Ich bin kein Spezialist in dieser Spieleart. Gerade deswegen nehme ich an, daß Ihr ein wenig betriebsblind geworden seid. Siehe "Party beim Waffenhändler". Ständiges Hin- und Herwechseln zwischen persönlichem Inventar und Ladenangebot (und das bei allen acht Partymitgliedern) empfinde ich als Zumutung. Angebot und Inventar auf einen Bildschirm und mit Mausklicken Gegenstände rüberziehen, das wäre gute Bedienbarkeit. – Spielen ist für mich zwar die wichtigste Nebensache der Welt, aber trotzdem müssen die Spiele Qualität besitzen. In der Verarbeitung und dem Service. Ihr habt als große Fachzeitschrift auch eine Verantwortung gegenüber Euren Leser. Ein von Euch verrissenes Spiel wird auf dem großen Markt "Bundesrepublik" vielleicht die Softwarehersteller veranlassen, Ihr Produkt zu verbessern.**

Ludwig Hippel, Heroldsbach

Grrrmmmmblllll...Ich glaube, ich sollte Heroldsbach mal einen kleinen Besuch abstatten. Aber ernsthaft: So ganz kann ich Deinen Unmut über *Aces* nicht nachvollziehen. Denn wir beide meinen doch eigentlich genau dasselbe, nur mit zwei verschiedenen Formulierungen: "Ohne 386er mit 25MHz macht *Aces of the Pacific* keinen Spaß!". Ach ja: Ich hab' rund 60 Flugstunden im Pazifik hinter mir...von "Oberflächlichkeit" keine Spur. Außerdem ist der Speicherbedarf des Spiels gar nicht so gewaltig. Die acht MByte, die ein *Links 386 Pro* beispielsweise gern hätte, nenne ich exorbitant – zwar geht's auch mit weniger Speicher, aber acht MByte wären nicht schlecht.

Zu *Might & Magic* (welches meinst Du eigentlich? Teil Drei oder Nummer Vier?) kann ich nur soviel sagen: Sicher gibt's Rollenspiele mit einer komfortableren Benutzerführung. Im Vergleich zu den nur mit Tastenfummelei zu spielenden Vorgängern ist der Bequemlichkeitssprung bei den neuen Programmen jedoch ganz gewaltig.

Eines zum Abschluß: Wir sind weder irgendwelchen Softwarefirmen besonders zugetan oder lassen uns durch große Namen beeindrucken. Entscheidend für die Wertung eines Spiels ist die Qualität. – Ob ein berühmter Name auf der Packung steht oder nicht, spielt keine Rolle. *mh*

PC/IBM

1869 HANDELSSIMULATION DT. ANL. VGA	89,90
3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT	**119,90**
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	89,90
A TRAIN CONSTRUCTION SET ENGL. VERS.	49,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
ACES MISSION DISK WW II 1946 VGA	**49,90**
AIRBUS A 320 DT. ANL. VGA	95,90
ALCATRAZ DT. ANL. VGA	**75,90**
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
AMAZON - GUARDIANS OF EDEN - VGA	89,90
AMBERSTAR DT. ANL. VGA	89,90
AMERICAN TAIL VGA	**65,90**
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES VGA	79,90
A.T.A.C. DT. ANL. VGA	95,90
B 17 - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	95,90
B.A.T. 2 VGA DT.	89,90
BATTLE ISLE DT. VGA	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
BUNDESLIGA PROFESS. LIMITED EDITION DT.	**85,90**
BUNNY BRICKS DT. ANL.	45,90
BURNING STEEL DT. ANL. VGA *	**89,90**
CAESAR DT. ANL.	**65,90**
CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	79,90
CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA *	99,90
CARRIER STRIKE - SOUTH PACIFIC -	85,90
CARRIERS AT WAR VGA	79,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
CASTLES 2 - SIEGE AND CONQUEST - DT. ANL. VGA	**85,90**
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CLASSIC ADVENTURE COMPILATION INCL. LOOM /	
COOL WORLDS DT. ANL. VGA	**75,90**
MONKEY ISLANDS/ INDIANA JONES / MANIC MANSION/	
ZAK MCKRACKEN/	99,90
COBRA MISSION VGA	109,90
COMANCHE VGA	95,90
COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEAM YANKEE /	
688 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	75,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	65,90
CREEPERS VGA DT. ANL. *	89,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA KOMPL. DT.	89,90
DARK HALF DT. ANL.	59,90
DARK SEED VGA KOMPL. DT.	85,90
DAS SCHWARZE AUGE	
- SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT. VGA	89,90
DAUGHTERS OF SERPENTS DT. ANL. VGA*	85,90
DREAM TEAM COMPILATION DT. ANL. INCL. SIMPSONS/	
TERMINATOR/ WWF WRESTLING	65,90
DUNGEON MASTER DT. ANL. VGA	79,90
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA	75,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	**69,90**
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
E L F DT. ANL.	**69,90**
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	**69,90**
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. VGA	**89,90**
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	79,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA	109,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. VGA	69,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FS 4.0 SCENERY COLL. CALIFORNIA	85,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	79,90
FS 4.0 SCENERY RHEINLAND/RUHRGEBIET	49,90
FS 4.0 SCENERY TOP MITTELGEBIRGE	49,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GATEWAY TO SAVAGE .. KOMPL. DT. VGA	89,90
GODS DT. ANL. VGA	75,90
GOBLIIINS 2 KOMPL. DT. VGA	**89,90**
GRAND MASTER CHESS DT. ANL.	75,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	59,90
HARDBALL 3 VGA	75,90
HARRIER ASSAULT JUMP JET - DOMARK - VGA	**75,90**
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA *	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
HUMANS KOMPL. DT. VGA	89,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INCREDIBLE MACHINE VGA	**65,90**
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	**54,90**
JIMMI WHITE SNOOKER DT. ANL. VGA	79,90
KINGS QUEST 6 VGA KOMPL. DT.	99,90
K G B DT. ANL. VGA*	69,90
LASER SQUAD DT. ANL. VGA	89,90
LAURA BOW 2 : DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 VGA	99,90
LEGACY DT. ANL VGA*	99,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA	79,90
LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. VGA *	89,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA *	89,90
LEMMINGS DOPPELPACK DT. ANL.	85,90
LETHAL WEAPONS DT. ANL. VGA	**65,90**
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY BARTON CREEK	39,90
LINKS SCENERY TROON NORTH VGA	45,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	**45,90**
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
LURE OF TREMPRES KOMPL. DT. VGA	75,90
MAD T V KOMPL. DT.	85,90
MEGA LO MANIA VGA DT.	89,90
MIGHT AND MAGIC 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79,90
MILLENIUM RETURN TO EARTH KOMPL. DT. VGA	69,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NIGEL MANSELL GRAND PRIX DT. ANL. VGA	69,90
NYET III DT. ANL.	**65,90**
ON THE ROAD KOMPL. DT. VGA	**65,90**
PATRIOT DT. ANL. VGA*	79,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA*	59,90
POLICE QUEST 3 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONGER DT. ANL.	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
QUEST FOR GLORY 3 VGA	79,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA*	85,90
RED BARON VGA DT. ANL.	89,90
RED BARON MISSION DISK VGA	69,90
ROBOOP 3 DT. ANL VGA	**69,90**
ROBOSPORTS NUR F. WINDOWS	65,90
ROME AD 92 DT. ANL. VGA	85,90
SARGON 5 - WORLD CLASS CHESS -	79,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY P38	35,90
SECRET WEAPONS SCENERY P80	34,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT.	99,90
SIEGE VGA	75,90
SIEGE DATA DISK	**45,90**
SILENT SERVICE 2 DT. VGA	89,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	89,90
SKAT'92 KOMPL. DT.	65,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT. *	79,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90
SPELLCASTING 301 -SPRING BREAK- VGA	79,90
SPELLCRAFT VGA DT. ANL.	89,90
SPELLJAMMER VGA	99,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90

PC/IBM

STARTLEGIONS VGA	69,90
STARTBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/	
BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT.	**79,90**
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STARTREK 25 th ANNIV. KOMPL. DT. VGA	95,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	**65,90**
STUNT ISLANDS DT. ANL. VGA	**89,90**
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA DT. ANL.	79,90
SUMMONING VGA	75,90
TASK FORCE DT. ANL. *	109,90
U G H ! DT. ANL.	**59,90**
ULTIMA 7 DT. KURZANL. VGA	59,90
ULTIMA 7 DATA DISK FORGE OF VIRTUE ENGL.	39,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA - UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
WARLORDS	65,90
WAXWORKS KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WEEN DT. ANL VGA	95,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK - 386/486 SOUNDBL.	39,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
WIZARDRY 7 VGA	85,90
WIZKID DT. ANL. VGA	75,90
WORLD TENNIS CHAMP.-SHIP DT. ANL.	79,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
V For VICTORY DT. ANL. VGA*	75,90
X WING VGA*	85,90
ZYCONIX DT. ANL. VGA	**54,90**

PC/IBM Sonderposten

3 D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT. NUR 3,5"	**34,90**
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4D SPORTS BOXING	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLETECH 2	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER DT. VERS.	39,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	34,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
CODENAME ICEMAN - SIERRA -	39,90
COLONELS BEQUEST SIERRA	34,90
CONAN THE CIMMERIAN DT. ANL.	29,90
CONQ. OF LONGBOW-ROBIN HOOD- VGA. DT. ANL.	49,90
CONQUEST OF CAMELOT SIERRA	29,90
DAS BOOT NUR 3,5 "	29,90
DEADLINE - INFOCOM -	29,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5"	**29,90**
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
DUNE KOMPL. DT. VGA NUR 3.5"	49,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	**24,90**
ELVIRA ARCADE DT. ANL.	29,90
F 14 TOMCAT	29,90
FACE OFF ICEHOCKEY -GAMESTAR-	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
KGB - VIRGIN - ENGL. NUR 3,5"	**34,90**
KILLING CLOUD NUR 3,5"	**29,90**
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA NUR 5.25"	49,90
KING ARTHUR -IFOCOM-	29,90
LEISURE SUIT LARRY 5 DT. ANL. 5,25"	49,90
LIFE AND DEATH 1	**39,90**
MEGA FORTRESS NUR 5,25 "	39,90
MICROPROSE SOCCER	**29,90**
MIG 29 SUPERFULCRUM VGA NUR 3,5"	**29,90**
M.U.D.S. DT. VERSION. NUR 3.5"	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PAPERBOY 2	29,90
POLICE QUEST 1 VGA VERS. 3,5" SIERRA	49,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	16,90
PROPHECY -INFOCOM-	29,90
RAILROAD TYCOON CLASSIC ENGL. VGA	**39,90**
SECRET OF SILVERBLADES	39,90
SHADOW LANDS NUR 3,5" KOMPL. DT.	**29,90**
SHADOW SORCERER	29,90
SHOGUN -INFOCOM-	29,90
SPACE QUEST 2 -SIERRA-	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TANK -SPECRTUM HOLOBYTE	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TURBO OUTRUN	**29,90**
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	**39,90**
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	34,90
ULTIMA -SAVAGE EMPIRE	34,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS	34,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
UMS 2 DT. ANL. VGA	34,90
WILLY BEAMISH DT. ANL. VGA NUR 5.25"	49,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER SUPER SPORTS 92 NUR 3,5"	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM	29,90
ZAK MCKRACKEN NUR 3,5"	29,90
ZORK 1 - 3 je	29,90

CD-Rom

BATTLECHESS	119,90
CHESS MASTER 3000	99,90
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
INFOCOM COLLECTION	89,90
KINGS QUEST 5	99,90
LOOM	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
M1 TANK PLATOON	95,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2 *	79,90
RAILROAD TYCOON	95,90
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	129,90
incl. P80/P38/HE162/DO335	
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm's	**35,90**
SHAREWARE PEARLS Spiele,DTP,Grafik, Animat., Pgm's.	45,90
SPACE QUEST 4 *	99,90
SUPREMACY	79,90
ULTIMA 1 - 6	169,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH *	99,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

Soundkarten/Zubehör

PC SOUNDMAN INCL. BOXEN	239,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	129,90
CD ROM LAUFWERK INTERN	469,00
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	69,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 2.0 DT. HANDBUCH	179,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH	299,90
SOUND GALAXY NX	269,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	199,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
VIDEOBLASTER	529,90

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

Wial
Versand Service GmbH

C64 Disketten

ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLACK GOLD KOMPLETT DT.	45,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	42,90
COOL WORLD	**39,90**
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL.. SIMPSONS/ TERMINATOR 2/ WWF WRESTLING	44,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
ELVIRA 2 ARCADE GAME DT. ANL.	44,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	**55,90**
FINAL FIGHT DT.	38,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	**42,90**
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	24,90
GUNSHIP DT.	47,90
HEAGAR DER SCHRECKLICHE KOMPL. DT.	39,90
HOOK DT. ANL.	38,89
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT. ANL.	34,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49,90
SCENARIO - THEATRE OF WAR- KOMPL. DT.	42,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/STARBYTE SUPERSOCCER DT.	**49,90**
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	44,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	24,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

Sonderposten C64 Disk

3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION	**24,90**
AMAZING SPIDERMAN	14,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	14,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	14,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BUBBLE BOBBLE	9,90
BUCK ROGERS DT. ANL.	29,90
CHART ATTACK COMPL. INCL. SUPERCARS/ LOTUS 1/ CLOUD KINGDOM/ IMPOSSAMOLE/ GHOULS N GHOST	24,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	14,90
COVER GIRL STRIP POKER	14,90
CREATURES 2	19,90
DIE HARD 2 - DIE HARDER -	14,90
DOUBLE DRAGON 3 / RODLAND	19,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	14,90
EUROPEAN SOCCER CHALLANGE	14,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GRAND MONSTER SLAM	14,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	15,90
HITS 2 COMPILATION INCL. SNARE CREATURES / SUMMER CAMP/ HEATSEEKER/ RETROGADE/ INTERNATIONAL 3D TENNIS	19,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	**12,90**
HUDSON HAWK DT. ANL.	17,90
JAMES BOND COLLECTION	15,90
KICK OFF	**12,90**
LOTUS ESPRIT TURBO	14,90
MANCHASTER UNITED 1	24,90
MICROPOSE SOCCER	14,90
MIGHTY BOMBJACK	**14,90**
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
PITFIGHTER	**12,90**
PUZZNIK DT. ANL.	14,90
RBI 2 BASEBALL	17,90
ROLLING RONNY	17,90
SHANGHAI	15,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	17,90
SKI OR DIE	19,90
SPACE HARRIER 2	14,90
SPEEDBALL 2	19,90
STEVE DAVIS SNOOKER	14,90
STRATEGO	24,90
STUNT CAR RACER	14,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	**14,90**
SUPER SPACE INVADERS	14,90
SUPREME CHALLENGE COMPILATION INCL. ELITE, TETRIS, SENTINEL, STARGLIDER, ACE 2	19,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	19,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	9,90
WINTER CAMP	14,90
ZOMBIE DT. ANL.	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Leerdisketten

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

Atari/Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB		85,90
3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. 1 MB		**119,90**
ADVENTURES COLLECTION DT. ANL. 1MB		65,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90	95,90
AIR SUPPORT DT. ANL.		59,90
AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT. 1 MB		109,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.		65,90
AQUAVENTURA DT. ANL.		59,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL., 1 MB		55,90
ASSASSIN DT. ANL.		55,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB		**59,90**
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
BATTLE ISLE KOMPL. DT.		65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.		49,90
B C KID DT. ANL.		**54,90**
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB		65,90
BIRDS OF PREY 1MB DT. ANL.		75,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.		59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.		69,90
BUNNY BRICKS DT. ANL.		59,90
CAESAR		65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB		65,90
CARL LEWIS OLYMP. CHALLENGE DT. ANL.	59,90	59,90
CASTLES DT. 1MB		65,90
CASTLES DATA DISK DT. ANL.		39,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB*		59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.		79,90
COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEAM YANKEE/ 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.		69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.		65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.		39,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.		65,90
COOL WORLD DT. ANL.		65,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.		59,90
CREEPERS DT. ANL. *		69,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	65,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB		89,90
CYTRON DT. ANL.		65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB		75,90
DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKL. KOM.DT. 1,5MB		79,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB		69,90
DOODLEBUG DT. ANL.		65,90
DOMINIUM KOMPL. DT.		**69,90**
DREAM TEAM COMPILATION INCL. TERMINATOR2/ WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.		59,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB		69,90
DUNGEON MASTER/ CHAOS STRIKES BACK DT. ANL. 1 MB	65,90	65,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.		65,90
DYNATECH KOMPL. DT.		**59,90**
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB		75,90
EPIC DT. ANL.		65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB		**79,90**
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.		65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
F14 / F 18 DT. ANL. 1 MB *		69,90
FANTASTIC WORLDS INCL. PIRATES/POPULOUS/ REALMS/MEGA LO MANIA/ WONDERLAND DT. ANL.	**85,90**	**79,90**
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.		69,90
FIGHTER DUEL PRO 1 MB		**59,90**
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.		65,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB		75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB		65,90
GOBLIIINS DT. ANL.		65,90
GOBLIIINS 2 DT. ANL. 1 MB		65,90
GODS DT.	65,90	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER		65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB		84,90
HEAD TO HEAD F19 St.Fighter &MIG29Super Fulc.1MB		85,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB		89,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT.		79,90
HOOK KOMPL. DT.		65,90
HUMANS KOMPL. DT.		65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90	65,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB		89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	**54,90**	**54,90**
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.		59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
JIM POWER		65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.		65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.		59,90
K G B DT. ANL. 1 MB*		59,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.		85,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS		54,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LEGEND OF KYRANDIA 1MB KOMPL. DT.		65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB *		69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT: ANL:		65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	**59,90**	**59,90**
LIVERPOOL DT. ANL.		59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)		109,90
LOTUS 3 -THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL.	65,90	65,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.		69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB		75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *		29,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90	69,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.		65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
MOTORHEAD		39,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB		65,90
NO SECOND PRICE DT. ANL. 1MB		65,90
NOVA 9 1 MB		59,90
PANZER BATTLES 1 MB		59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB		79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK		59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL		69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.		39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB		59,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.		85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.		39,90
POPULOUS 2 PLUS DT. ANL. 1MB		85,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB		69,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*		79,90
PUSH OVER DT. ANL.		65,90
RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS/ ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.		**59,90**
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90	75,90
RAMPART DT.ANL. 1MB		65,90
RED BARON 1MB		79,90
ROAD RASH DT. ANl.		59,90
ROBOSPORTS 1 MB		59,90
ROME AD 92 DT. ANl.		75,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB		65,90
SCENARIO KOMPL. DT. 1 MB	65,90	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	59,90	59,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB		79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB		65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB		65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.		59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB		89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *		75,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.		69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB		**69,90**
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB		75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.		54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. *		59,90
SWORD OF HONOUR		55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.		69,90
TEARWAY THOMAS DT. ANL.		**49,90**
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL.	69,90	69,90
TRACON 2 1MB		85,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTTIER 1MB		75,90
TRODDLERS DT. ANL.		65,90
U G H ! DT. ANL.		**49,90**
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *		54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB		65,90
VROOM DT.	65,90	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.		42,90
WAXWORDS KOMPL. DT. 1 MB*		75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WEEN DT. ANl. 1MB		75,90
WING COMMANDER 1 1 MB KOMPL. DT.		79,90
WIZKID DT. ANL.		59,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90	59,90
WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE WRESTLING 1 MB DT. ANL.		59,90
ZOOL DT. ANL.		59,90

Preishits Amiga

3 D CONSRUCTION KIT KOMPL. DT. / VIDEO	**29,90**
4D SPORTS BOXING	29,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILATION	34,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	**29,90**
ALIEN STORM	29,90
AMNIOS	29,90
APYDIA DT. ANl.	29,90
AWESOME 1 MB	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BETRAYAL	29,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	**29,90**
BLOODWYCH	29,90
BLUE MAX ACES OF ...... 1 MB	**39,90**
BUDOKHAN	29,90
CADAVER	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHART ATTACK COMPIL. INCL. LOTUS T. 1/ JAMES POND/ GHOULS N GHOST/ VENUS	34,90
CHRONOQUEST 2	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COMBORACER	19,90
CONTINENTAL CIRCUS	19,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DAS BOOT 1 MB	**39,90**
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DELUXE STRIP POKER	**29,90**
DEUTEROS 1 MB	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
ELVIRA 1 ARCADEGAME	**29,90**
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	**24,90**
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
FULL METAL PLANETE	29,90
GAUNTLET 3	29,90
GHENGIS KHAN	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	29,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL. -OHNE VERPACKUNG-	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HUDSON HAWK	29,90
HUNTER DT. ANL.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	29,90
INDY HEAT	29,90
ISHIDO	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAHANGIR KHAN SQUASH	29,90
JAMES POND -UNDERWATERAGENT	29,90
KARATE ACES COMPIL. INCL. LAST NINJA 2/ DOUBLE DRAGON 1 & 2 / ORIENTAL GAMES	34,90
KHALAAN KOMPL. DT.	29,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	29,90
KINGS QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90
KINGS QUEST 5 DT ANL. 1 MB	49,90

Preishits Amiga

KULT	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29,90
LEISURE SUIT LARRY 1 SCI -SIERRA	39,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
MAGNUM COPILATION INCL. RVF HONDA, PRO TENNIS TOUR, ORIENTAL GAMES ETC.	34,90
MANCHESTER UNITED	29,90
MAX PACK CONPILATION INCL. TURRICAN 2/ NIGHTSHIFT/SWIV/ST. DRAGON	**34,90**
MEGA LO MANIA KOMPL. DT.	29,90
MEGA TWINS	29,90
MICROPROSE SOCCER	**29,90**
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MOONBASE 1MB	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NINJA REMIX	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ORK	29,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	**29,90**
PACMANIA	29,90
PAPERBOY 2	29,90
PARAMAX DT. ANL.	29,90
PICTIONARY	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	29,90
PUZZNIK	29,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	**19,90**
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RAMBO 3	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROLLING RONNY	24,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT. 1 MB	**29,90**
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRIKER - SOCCER -	**29,90**
SUPAPLEX	19,90
SUPERCARS 2	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANGER	34,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEST DRIVE 2 - THE DUELL -	**29,90**
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	**29,90**
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	**29,90**
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VIKING CHILD	24,90
WATERLOO	29,90
WILLY BEAMISH DT. ANL. 1MB	39,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WINTER SUPERSPORTS 92	**29,90**
WONDERLAND 1 MB	29,90
WOLFPACK 1 MB	34,90
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Sega Mega Drive

SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL.	259,90
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL. *	**75,90**
BATMAN RETURNS DT. ANL. *	75,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
LEMMINGS DT. ANL. *	**85,90**
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL. *	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL. *	**75,90**
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SUPER OFFROAD RACER	75,90
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	**79,90**
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.°° - 18.°°, Freitag 9.°° -17.°°

Wie die Tagesschau

Wahrscheinlich treffen nach der Ausgabe 12/92 jede Menge Briefe wie dieser ein. Ich war sehr enttäuscht über das formale Auftreten der letzten *POWER PLAY*. Liest niemand die Artikel, bevor sie in Druck gehen? Ich will ja nicht Oberlehrer spielen, aber das Dezemberheft war in dieser Beziehung besonders übel. Das ist besonders schade, weil *POWER PLAY* meiner Meinung nach nicht nur das übersichtlichste Spielemagazin ist, es hat auch das beste Layout und ist verdienterweise das beste und meistgekaufte Spielemagazin. Trotzdem ist da ein Gefühl der Behäbigkeit, seit Ihr Euch den "Nr.1"-Sticker aufheften durftet. Obwohl ich Artikel wie "The End" und "Heldenhaft" wirklich genossen habe und auf weitere Artikel dieser Art in Zukunft hoffe, hatte ich hinterher das Gefühl: War's das schon? Ich vermute, daß es die immer wiederkehrenden Formulierungen sind, wie "flotte Grafik", "toller Digisound", "Feuerwerk an spritzigen Ideen", "Hardcore-Strategen", etc., die dazu führen, daß sich *POWER PLAY* wie die Tagesschau anhört. Bitte mißversteht mich nicht, aber es scheint einen bestimmten Fundus an Formulierungen und Worten zu geben, aus denen sich jeder Power-Redakteur immer wieder gerne bedient: Zeit, diesen zu erneuern. Auch wenn ein einheitlicher Schreibstil das Gefühl vermittelt, daß in den Testberichten die wohlbegründete Meinung aller Redakteure zu lesen ist, die sich dann auch im Testergebnis ausdrückt, so möchte ich doch im Meinungskasten irgendwo den speziellen Stil eines Testers wiederfinden. Früher entstand so eine Bindung zu den einzelnen Testern und man konnte, ohne das Foto zu sehen, sagen: "Ah, ein Testurteil von Redakteur xyz!". Dietmar Kremer, Herne

Ich glaube schon, daß jeder Tester der *POWER PLAY* seinen eigenen Stil hat, bzw. entwickelt. Allerdings solltest Du den Neuzugängen etwas Zeit geben, sich in den Redaktionsalltag einzuleben. Die textlichen Unstimmingkeiten in der Ausgabe 12 sind in der Tat peinlich. Hier hat uns die DTP-Anlage einen bösen Streich gespielt. Die Redakteure formulierten die Sätze brav zu Ende, doch die lieben Computer kappten einfach den Schluß – nur weil die Schriftarten zweier Mac-Systeme nicht ganz kompatibel waren. So ein Lapsus dürfte uns in der Zukunft allerdings nicht mehr passieren. *mh*

Unter dem Teppich

Ich finde, die *POWER PLAY* sollte viel mehr Hintergrundwissen vermitteln, was die Spielesoftware-Entwicklung betrifft. Es ist einfach ein Unding, daß wir *POWER PLAY*-Leser immer als letzte über wirklich wichtige Geschehnisse in der Softwareszene informiert werden; bestes Beispiel: der Untergang von Infocom und Cinemaware. Selbst relativ "minderwertige" Magazine bringen wesentlich mehr Berichte zu solchen Themen als die *POWER PLAY*, die in meinen Augen eigentlich mit lichtjahreweitem Abstand die anspruchsvollste und ernstzunehmendste Zeitschrift in ihrem Fachbereich ist. WARUM also, im Namen aller zwölf Götter Aventuriens, erfahren wir *POWER PLAY*-Leser nichts von solchen Dingen? Warum nicht mehr Insiderinformationen, mehr Gerüchte (auch das ist interessant und keineswegs unprofessionell) und allgemein mehr Wissen drumherum? Mit Tests allein ist es nicht getan, und selbst der Messebericht ab und zu enthält viel zu wenig Information und ist zudem zu langweilig, um interessant zu sein! Und behauptet nicht, es gäbe dergleichen genug Berichte in der *POWER PLAY*. Jedes noch so windige Spielemagazin berichtet mehr! Ich erinnere mich noch, wie Ihr in einem Nebensatz erwähntet, daß Infocom Pleite ging, als wäre nur irgendwo in der Spielewelt ein Bit gekippt. Ich behaupte, das kann nicht so weitergehen. Noch einmal: Tests sind wirklich nicht alles! Ich persönlich glaube, daß Eure Zielgruppe deutlich älter ist als die der anderen Magazine. Ich kenne zumindst niemandem in meiner Altersgruppe (23-28), der in Bezug auf Spielbewertungen ein anderes Magazin zu Rate ziehen wird als die *POWER PLAY*). Deshalb können Informationen durchaus aus trockenen Fakten bestehen. Jürgen Bloss, Erlangen

Du hast vollkommen recht, eine gute Spielezeitschrift sollte über den Tellerrand von Tests, Tips & News hinausblicken. Ich meine allerdings, daß gerade die *POWER PLAY* dies beherzigt. Wir haben in jeder Ausgabe mindestens einen Schwerpunkt, der sich mit interessanten Themen beschäftigt – zum Beispiel unser Bericht über den Computer-inspirierten Film "The Lawnmower Man". Aktuelle News findest Du in der *POWER PLAY* mal früher, mal gleichzeitig und mal später als in Konkurrenztiteln. Allerdings wollen wir nicht jedes Gerücht drucken, das uns ein dubioser Zeitgenosse am Telefon verklickert. Lieber eine solide Aussage zu einem bestimmten Thema, als vage Vermutungen. Sei versichert, lieber Jürgen, daß wir in Zukunft deutlich mehr, denn weniger Berichte rund um das Thema Computer-, und Videospiele bringen werden.

Zusatzzahlung

Als ich mal wieder eines Samstags im November meinen Lieblingssoftwareladen aufsuchte, um neuste Infos über Spiele zu bekommen, erblickte ich mein Lieblingsspiel mit einem neuen Kleber auf der Packung. Es war Sensible Soccer, und sie haben einige Neuerungen hineingebracht, wie z. B. Rückpaßregel, Gelbe und Rote Karten, Spielsperren, WM-Qualifikation und neue Europapokalrunde. Angesichts dieser Neuerungen mußte ich diesen Zusatz besitzen. Als ich freundlich nach dem Preis fragte, stellte sich heraus, daß der Zusatz als Gesamtspiel verkauft wird. Nun meine Fragen: Konnte man keine Datendiskette machen? Wieso konnte man nicht, wie bei Lemmings bei Vorlage des Spiels mit dem Preis heruntergehen? Haben die Softwarefirmen nötig, eine solche Praktik anzuwenden, um mehr Kohle zu machen? Da ich annehme, daß es noch mehr "Datendisketten" geben wird, wird das ein teures Vergnügen. Michael Mamet, Bergheim

Sicherlich ist es indiskutabel sich wegen der neuen Features dasselbe, leicht verbesserte Spiel zum vollen Preis zu kaufen. Bei *Sensible Soccer* hat Renegade aber abgeholfen: Jeder, der die alte Originalversion einschickt und vier Pfund beilegt, bekommt die aktuelle Version zugestellt. Englische Fans werden von diesem Service sicherlich Gebrauch machen – ob Renegade dies für deutsche *Sensible-Soccer*-Spieler anbietet, ist ungewiß. Bei einem Händler werdet Ihr die neue Version nur zum Vollpreis erstehen können. *kn*

Animierend

Immer häufiger kommen Spiele auf den Markt, die mit aufwendigen Animationen arbeiten. Da das Medium Zeitschrift diese natürlich nur eingeschränkt vermitteln kann, habe ich weitere Vorschläge dazu:
Gebt bitte die Animationsgeschwindigkeit in Frames/second an (leicht mit einem Videorecorder auszuzählen). Dies ist wesentlich objektiver als die Adjektive: schnell, flüssig, flink, usw...
– Um den Eindruck der Animation zu zeigen, führt doch bitte eine Fotosequenz wie in Ausgabe 12/91, Seite 16, ein. Ihr dürft nicht vergessen, daß der Leser sich sein Bild auf Grund Eurer Fotos machen muß. Eugen Watzling, Kaiserslautern

Wählst Du Deine Spiele nach den Zwischensequenzen aus? Sicher sind sekundenlange Animationen ein Blickfang. Trotzdem finde ich, daß der Spielspaß nicht mit aufwendigen Animationen steigt. Die Angabe der Animationsgeschwindigkeit ist hinfällig, da die Rechnerkonfiguration die Frame-Rate beeinflußt. Nicht umsonst ist bei Origins *Wing Commander 2* die Bildrate einstellbar. *cd*

Der Mario von Roger Horvath aus der Schweiz

SOFT & SOUND ist jetzt offizieller deutscher Distributor für AdLib !
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf sind erwünscht.
Fax: 0211/64 111 23

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND machts möglich ! Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen. Und dann neu und originalverpackt kaufen. Oder einfach zurückgeben.

2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle SOFT & SOUND Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B:

A500 Speichererweiterungen

auf 2,5MB	**DM 222,--**
auf 2,5MB m.Uhr	**DM 248,--**
auf 1MB	**DM 59,--**
auf 1MB m.Uhr	**DM 69,--**
3,5" Laufwerk	**DM 139,--**

Die GOLD-KARTE für Ihren PC ist da!

AdLib GOLD 1000 High-End Soundkarte	**500,--/*29,-- mtl.**
Soundblaster Junior, dt.Version, die Einsteiger-Karte	**139,--**
Soundblaster 2.5, dt. Version, CD-Rom Schnittstelle	**249,--**
Soundblaster PRO 4, dt. Version, High-End Karte	**448,--**
Soundblaster PRO4+original Soundblaster CD-Rom Laufwerk intern mit 3 Spielen und über 50 Demos	**1.298,--/*39,-- mtl.**
Bi-Turbo Systeme Amiga 500 und 2000	
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB	**699,--/ *31,-- mtl.**
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB	**999,--/ *34,-- mtl.**
105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern	**899,--/ *33,-- mtl.**

***Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung!**

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun endlich da:

Der Software-Discount

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft! Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen: **Wir bieten Spiele bis**

DM 49,90

und keinen Pfennig mehr. Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot !

SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
Wakenitz Str.7
Tel.: 0451/794345
W-2820 Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3100 Celle
Im Kreise 16
Tel.: 05141/214411
W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/561/5821
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123
W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
Kavalierstr.9
Tel.:0340/213109
W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str.420
Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018
W-4690 Herne
Hauptstr.178
Tel.: 02325/53643
W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
Von-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim
Lange Wede 30
Tel.: 02932/1094
W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774
W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5860 Iserlohn
Mendener Str. 115
Tel.: 02371/22438
W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz 2
Tel.: 02351/21900
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
Stengelstr.8
Tel.: 0681/582771
W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159
W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203
W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2
Tel.: 08157/4088
W-8360 Deggendorf
Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376
W-8500 Nürnberg 30
Findelwiesenstr. 37
Tel.: 0911/467744
W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290
W-8900 Augsburg
Heini-Dittmar-Str. 17
Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
O-9072 Chemnitz
Uhlandstr.20,Tel. auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 0211/63 30 06

Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich.

Wenn auch Sie einen SOFT & SOUND-Discount in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an! Telefon: 0211/63 30 06

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Volker Weitz (vw), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Ständige freie Mitarbeiter: Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Susanne Bübl, Andrea Danzer, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: Thalion

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-894, Telefax: 089/4613-789

Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)
Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Markt & Technik Abobetreuung GmbH
Postfach 1163, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-
Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-
Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.
Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat; Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.

Soundkollision

Ich beziehe mich auf Euren Soundkartenbericht aus der *POWER PLAY* 3/92. Ihr habt nämlich einen großen Irrtum in die Welt gesetzt, der den finanziell gut gestellten PC-User locker 100 bis 600 Mark kosten kann. Eure Behauptung, daß die absolute Edelkonfiguration eine LAPC-1 mit der Soundblaster Pro sei, ist leider falsch. Ich gehöre zu den Menschen, die das schmerzlich erkennen mußten. Lange hatte ich die Traumkombination, LAPC-1 und Soundblaster! So konnte ich alte Spiele mit Soundblaster-Musik genießen und mich bei neuen Spielen eines absolut spitzenmäßigen Sounderlebnisses erfreuen. Als dann auch noch die ersten Spiele wie Space Quest IV und Wing Commander II beide Karten gleichzeitig erklingen ließen, war ich der glücklichste PC-Besitzer der Welt! Mit diesem Glück lebte ich bis zu *POWER PLAY* 2/92 weiter. Doch als ich dann in dieser Ausgabe Euren Bericht über die "phantastische" Kombination, die neue Soundblaster-Pro als Soundkarte und gleichzeitig Controller für ein CD-ROM gelesen hatte, war ich wieder sehr begeistert und nahm mir vor, diese Karte zu kaufen, da ich wie viele andere auch über die Anschaffung eines CD-ROMs spekulierte und somit Geld hätte sparen können. Erstmal schaffte ich mir nur die Soundblaster Pro ohne CD-ROM an. Mein Plan war recht einfach: "Ich verkaufe die alte Soundblaster-Karte, kaufe mir stattdessen die neue Pro und später ein CD-Rom, dann hab ich endlich den High-End-Multi-Media-PC. Theoretisch gesehen sehr schön, doch in der Praxis sieht alles ganz anders aus: Schock! Wing Commander II mit der Sprachausgabe ließ sich mit dieser Einstellung nicht laden. Dasselbe auch mit den neuen Sierra-Spielen. Im Laufe etlicher Versuche und nach langen Rumbasteln stellte sich heraus: Ist die Soundblaster-Pro auf I/O 220HEX (Werkseinstellung und Ansprechadresse aller Spiele, die Sprachausgabe nutzen), funktioniert die "Roland" nicht. Ohne Roland im PC gehts. Also stellte ich den "Jumper" auf 240HEX ein, dann funktioniert die LAPC-1, doch die Sprachausgabe von WC II und Sierra-Spielen lief dann logischerweise nicht mehr, da die Soundtreiber der Spiele stur die Karte auf 220HEX ansprechen. Der Grund, weshalb die "Pro" bei 220HEX mit der LAPC-1 nicht läuft, blieb mir lange Zeit verborgen. Vor einem Monat erfuhr ich den Grund. Der Wurm steckt in den neuen Stereochips, die auf den neuen Karten zum Einsatz kommen. Diese Chips überwachen den gesamten "MIDI-Verkehr", bzw. finden sie eine Karte, die auch MIDI-Kanäle benutzt (alle Roland-Karten), so überlaufen und stören sie diese. Kurz gesagt, alle Soundblaster-Karten ab Version 2.0 und alle "Pro-Versionen" lassen eine Zusammenarbeit von Soundblaster mit Roland-Karten nicht zu.

Peter Schier, Regenstauf

Deiner Schlußfolgerung, daß alle Sounblaster-Karten ab Version 2.0. und alle "Pro"-Karten nicht mit der Roland zusammenarbeiten, muß ich leider ganz entschieden widersprechen. Denn privat habe ich in meinem 486er eine Soundblaster Pro sowie die Roland-Karte eingebaut – **OHNE** jemals damit Probleme gehabt zu haben. *Wing Commander 2*, *Kings Quest 6*, *Falcon 3.0*, *Might & Magic 4* und *F-15 Strike Eagle 3*, alles Spiele, die beide Karten gleichzeitig ansprechen, laufen prächtig: Inklusive Sprache, Musik und Geräuscheffekten. Meine Soundblaster Pro ist übrigens auf Adresse 220 (IRQ 5, DMA 1) eingestellt – die Roland-Karte kümmert dies wenig. Es kann auch sein, daß einige andere HEX-Adressen oder IRQ's von weiteren Steckkarten in Deinem PC "belegt" sind und deshalb Probleme verursachen. Eine Ferndiagnose zu stellen, ohne ein paar zusätzliche Daten, ist unmöglich. Wir bräuchten Angaben über Deine Startup-Dateien, was für ein Mainboard (ISA, EISA, Microchannel), welcher BIOS-Hersteller, was für ein System und welcher IRQ wird von was belegt (läßt sich mit einem Prüfprogramm wie *Checkit* herausfinden). Außerdem würde mich interessieren, von wem Du die Informationen mit den neuen Stereochips bekommen hast. *mh*

ZDF-KOLUMNE

Hallo, liebe Powerplayer. Vielen Dank für Eure überaus reichlichen und fundierten Stellungnahmen zum Thema **Gewalt im Computerspiel**.

Aus Euren Briefen habe ich viel gelernt und wieder Hoffnung geschöpft, das diese "Blödies", die offensichtlich immer häufiger ihre Hände, Fäuste, Messer und Joysticks mit ihrem Gehirn verwechseln, nicht mehrheitsfähig sind. Jan Schmidt aus Bonn übrigens hat mir mit seinem Leserbrief die Augen geöffnet. Gerne will ich mich an seinen Wunsch halten und in meiner Kolumne in der *POWER PLAY* mehr über allgemeine Computerthemen schreiben und den qualifizierten Spieletestern das Feld überlassen, umgekehrt denke ich daran im nächsten Jahr noch stärker mit den Kollegen der *POWER PLAY* bei meinen eigenen Spielevorstellungen in 3 sat und dem ZDF zusammenzuarbeiten, um mich dann auch verstärkt auf deren Urteil zu stützen.

So aber nun zu einem ganz anderen Thema: Viele von Euch, die über einen PC verfügen, vielleicht ein Gerät, welches zwei Jahre und älter ist, werden durch die immer speicherintensiveren Spiele vor die Alternative gestellt, den alten PC aufzurüsten oder sich einen neuen PC zwecks megastarker Festplatte und dickem Arbeitsspeicher zuzulegen. Zwar ist der Preisverfall bei PC's dramatisch, trotzdem ist die richtige Kaufentscheidung nicht gerade einfach?

Und genau hier setzen die Probleme an, die die Computerspieleprogrammierer oftmals schlicht verdrängen.

Sie entwickeln sozusagen im freien Speicherland an dicken Workstations, so daß es immer einfacher wird für die Grafiker neue, tolle Bilder auf die komprimierten Installationsdisks zu knallen. Wegweisend war hier das Spiel *Wing Commander* mit 20 MByte Speicherplatz. Für viele PC Besitzer begann damit schon das Problem. Kein Sound? Also eine Sound-Blaster-Karte gekauft, kein Arbeitsspeicher, also noch ein paar MByte Arbeitsspeicher dazu erworben. Eine Kette ohne Ende begann. Endlich, nach mühevollen Erweiterungen und Steckkarten, ratlosen Händlern, die mit der Ansteuerung des erweiterten Arbeitsspeichers nicht zurechtkamen, das Erlebnis: Die Titelmelodie ohne Fehlermeldung! Und als die ersten Raumschiffe das All durchkreuzten, erwiesen sie sich als lahme Enten, weil, nun weil der PC nicht schnell genug getaktet ist usw. usw.

Den größten Gag in der Computergeschichte indes hat Bill Gates von Microsoft geschafft. Er hat mit dem Programm Windows dem Märchen um des Kaisers neue Kleider eine neue Variante hinzugefügt, indem er eine Software entwickelt hat, die sich nicht an vorhandener Hardware orientiert, sondern Millionen von PC-Usern zwingt, neue Erweiterungen für ihren Rechner zu kaufen. Und so hangeln sich Millionen genarrter PC-Benutzern von Krücke zu Krücke und machen das Windows Speicherfresserspiel klaglos mit, während eigentlich noch gute PCs mit langsameren Prozessoren auf dem Müll landen. Das es auch anders geht, beweist z.B. Geoworks Enemble, eine Benutzeroberfläche, die sogar mit 286iger Prozessoren gut zusammenarbeitet.

Die Speicherwut aber nimmt kein Ende, schon gibt es Spiele, die 4 MByte Arbeitsspeicher benötigen, mehr als 30 MByte auf der Festplatte fressen und einen High-End-Tower voraussetzen. Gut und schön, aber da fehlt doch noch was? Genau, es fehlt Papas Geld für immer neue und leistungsfähigere PCs und es fehlen die neuen Spielideen. Was bitte habe ich von 20 Grafiken mehr, wenn die alte abgelatschte Spieleidee zum 200sten Male durchgeknetet wird?

Immer wieder der gleiche Spielablauf, die gleichen unlogischen Varianten beim Aufsammeln einer Bombe oder eines Schwertes, die gleichen Barrieren zu Beginn des Spieles, die nervtötend sein können. Sieht man dann in einem Lösungsbuch die Antwort, greift man sich nur noch an den Kopf – wer soll denn da mit logischem Denken draufkommen?

Und immer wieder das gleiche Spiel, nur mit mehr Bildern und opulenter Grafik.

Wo aber bleibt sie denn, die neue Spielidee à la *Tetris*. Wer sagt denn, das Abenteuerspiele immer gleich sein müssen? Okay, sie verkaufen sich zwar ganz gut, aber es ist wieder mal Zeit für einen großen Wurf. Und wie das eben ist mit großen Würfen am Computer, benötigen sie in aller Regel nicht mal massiv viel Speicherplatz, sondern kommen, wie *Lemmings* aus dem Gehirn findiger Computerpioniere. Soll ich denn jetzt meinen PC wegwerfen, nur weil er 2 MByte Arbeitsspeicher hat und nur normal getaktet ist?

Klaus Möller

Soll ich ein Umweltproblem schaffen, in dem ich mein Altgerät verschrotte oder es bis zum Abwinken mit Festplatten aufrüste.

Nein! Ich stelle gerne im Fernsehen ein Klassespiel vor, wenn die Spielerfinder und Programmierer auch an meine Nöte als Endverbraucher denken und nicht nur für die Superreichen oder die Forschungsabteilung von IBM produzieren.

So weit kommt's noch, daß ich mir von einfallslosen Softwareleuten vorzuschreiben habe, welche Hardware ich benutze. Die älteren Powerplayer kriegen heute noch glänzende Augen, wenn sie an hervorragende Spieleumsetzungen auf 8-Bittern (C-64/Atari) denken. Wie viele Stunden habe ich vor *Archon* zugebracht oder meinen Spaß mit *Mr. Robot* gehabt.

Wieviele Stunden habe ich mit meinem Junior *Muppet Games* gespielt, ohne Langeweile und ohne 300 Kammern mit 200 degenerierten Monstervisagen. Computerspielen ist oft eben mehr als die Verfügbarkeit von Speicherkapazität, oder? *Klaus Möller*

Drive Faster

Der Zahn der Zeit nagt an Computersystemen besonders schnell. Kaum sind fixe Rechner zwei Jahre etabliert, drängelt die nächste Generation auf den Markt.

Digital Total: das eingebaute CD-ROM nebst der CD-Version von *Windows*

Neu: der *T-Bird-Drive* von ASI

Kaum eine andere Branche entwickelt sich so schnell wie die Computerindustrie. Hat sich ein Computersystem etabliert, ein Prozessortyp durchgesetzt, steht schon der schnellere und bessere Nachfolger in den Startlöchern. Dieses Phänomen ist vor allem bei PCs zu beobachten. Genügten vor fünf Jahren noch eine Handvoll MByte auf der Festplatte, ein robuster 8086-XT-Prozessor mit 8 MHz und 640 KByte Arbeitsspeicher für ungetrübten Programmgenuß, wurden die Ansprüche, die wir und frische Software an den Computer stellten, immer höher. Plötzlich waren 80286er ATs mit 12 MHz Standard. Keiner beklagte sich, als Spiele die 1-MByte-Speichergrenze sprengten, oder gar 10 MByte auf der Festplatte belegten...bis zur nächsten Rechnergeneration.

Superschnelle Anwendungen und Spiele machten den 80386 salonfähig. Spätestens seit *Wing Commander* galt der 386er als Nonplusultra. Zu dieser Zeit kam findigen Köpfen der Hardwarefirma ASI der Gedanke, einen 80386er im schmucken Outfit mit einer Kiste voll Software und Zubehör zu entwerfen. Der Name des "Komplett-PCs": *T-Bird.* Mittlerweile ist die erste *T-Bird*-Generation von der technischen Rüstungsspirale eingeholt worden. ASI entwickelte kurzerhand ein Nachfolgemodell: Der *T-Bird-Drive* wurde ins Leben gerufen. Statt eines 80386SX mit 25 MHz werkelt in dem Neuling ein 80486SX mit gleicher Taktfrequenz.

T-Bird-Drive-Daten

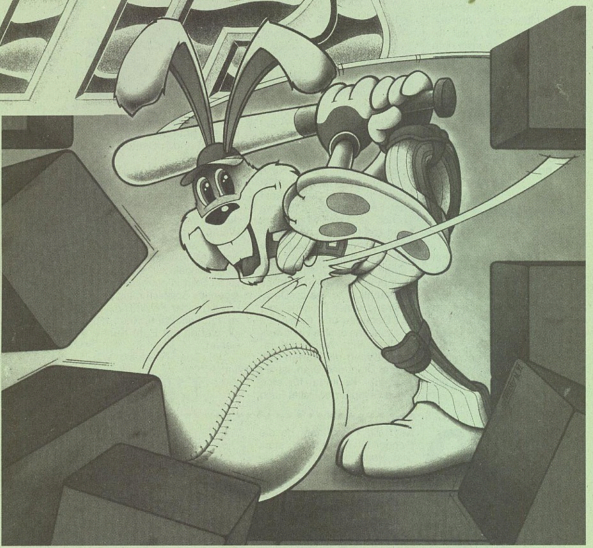
Prozessortyp: 80486SX/ 25 Mhz plus Overdrivesockel
Grafikkarte: VGA, 512KByte
Monitor: VGA, strahlungsarm
Sound: Soundblaster-kompatibel, CD-Player
Arbeitsspeicher: 4 MByte
Betriebssystem: MS-DOS 5.0, Windows 3.1
Festplatte: ca. 50 MByte
Diskettenlaufwerke: 1 x 3½ Zoll (1,44 MByte); 1 x 5¼ Zoll (1,2 MByte)
Schnittstellen: 2x seriell, 1x parallel, 1x Joystickport, 1x Kopfhöreranschluß (CD-ROM)
Besonderheiten: Eingebautes CD-ROM; Die Programme Viruspolice, MacsOpera, ConText, Monkey Island 2, Mad TV und Windows Entertainment Pack liegen bei.
Zirka-Preis: 2600 Mark

Neben dem umfangreichen Softwarepaket bietet der *T-Bird-Drive* zwei Besonderheiten: Neben den herkömmlichen Diskettenlaufwerken und der 50-MByte-Festplatte versieht serienmäßig ein CD-ROM seine Arbeit in dem neuen ASI-PC. Das *T-Bird*-CD-ROM funktioniert wie ein herkömmlicher CD-Spieler: Eine Art "Schlitten" wird auf Knopfdruck ausgefahren, Ihr legt die CD ein und schon kann's losgehen. Wer möchte, spielt Musik-CDs mit dem CD-ROM ab. Dem PC liegt übrigens die neueste *Windows*-Version auf CD bei.

Die zweite Besonderheit: Reicht Euch die Rechengeschwindigkeit nicht mehr aus, müßt Ihr nicht den kompletten PC austauschen, sondern steckt einfach einen seperat zu kaufenden "Overdrive"-Prozessor in den dafür vorgesehenen Sockel. Mit wenigen Handgriffen wird aus dem 80486SX/25 MHz ein 80486DX2/50MHz. Allerdings beziehen sich die 50 MHz "nur" auf die interne Rechengeschwindigkeit des Prozessors (siehe auch "Overdrive-Overtüre").

Wer jetzt den ersten *T-Bird* sein eigen nennt, muß nicht gleich verzweifeln. Zwar lassen sich die 80386er Prozessoren nicht "aufbohren", aber dafür könnt Ihr das CD-ROM als Einzelpaket beziehen. Der komplette *T-Bird-Drive* kostet rund 2600 Mark, das CD-ROM-Set allein liegt um die 600 Mark. *mh*

POWER TIPS



Heft 2/93

ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Computerspieletips

Amazon Guardians of Eden	76
Assasin	72
Beast 3	72
Clik-Clak	72
Das schwarze Auge	79
History Line 1914-18	82
Humans	72
Indiana Jones 4	72
Knightmare	62
MC Donaldsland	72
Motorhead	62
Risky Woods	66
Sensible Soccer	74
Spellcasting 301	69
The Terminator 2029	67
Wizkid	62

Videospieletips

Alien 3	82
Dinosaurs	82
Faceball 2000	86
Space Football	86
Spanky's Quest	90
Super Mario Kart	88
Taz-Mania	82
Wimbledon	86
Wings 2	82

Clue Book

Ultima Underworld, Teil 1	92

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Wizkid (Amiga)

Wie man sein Taschengeld elegant aufbessert, erzählt uns Steffen Kramer aus Erfurt. Ihr solltet alle fünf Lebenspunkte und mindestens 100 Goldstücke haben. Sammelt jetzt alle Noten, um in den Shop zu kommen. Dort kauft Ihr den "Stern" und siehe da, man muß die hundert Märker nicht bezahlen, sondern bekommt sie automatisch in die eigene Tasche. Das könnt Ihr so oft wiederholen wie Ihr möchtet.

Motorhead (Amiga)

Hilfe für alle Metal-Fans von Chris Koch aus Langenhagen. Geht mit F1 in den Pausenmodus und tippt "Bomber" ein. Der Cheatmode ist aktiviert. Ein Druck auf die "*"-Taste und alle Gegner werden beseitigt. Ist kein Gegner auf dem Schirm, kommt man so in den nächsten Level.

"Return" füllt wahlweise die Waffenspeicher.

Hallo, liebe *Wizardry-7*-Spieler, wo sitzt Ihr gerade fest. Seid Ihr in Munkharama auf den Gummibären gestoßen, sucht Ihr die Hexe mit der goldenen Nase, ist Euch der grüne Drachen auf den Fersen? Habt Ihr es etwa schon bis "Sky City" gebracht und steht vor der verschlossenen Raumschiffschleuse oder fehlt Euch der Zugangs-Code zum Computerterminal in New-City? Gibt es tatsächlich in ganz Deutschland keinen Crusader, der Vi Dominae und dem Dark Savant das dunkle Handwerk gelegt hat. Eine Komplettlösung mit Karten und allem Drum und Dran, ist ein sicherer Kandidat für eine fette Geldprämie. Haltet Euch ran. Wenn nicht bald eine Lösung eintrudelt, greifen Michael und ich selber zur Feder.

Der gleiche Aufruf gilt natürlich auch für den nicht Rollen-spielenden Rest der Computerwelt. Inzwischen dürften bei Euch die letzten Weihnachtskalorien verbraucht sein und alle neuen Spiele sind installiert. Was gibt's deshalb für einen besseren Start in ein neues aufregendes Spielejahr, als eine Lösung in der *POWER PLAY* zu veröffentlichen. Knut und ich warten auf Eure Kunstwerke.

Viel Spaß wünscht wie immer,

Volker

TIP DES MONATS

Knightmare

Tony Crother's 3-D-Rollenspiel ist für Frank Ristki aus Borken kein Problem. Gut für uns, denn hier sind seine Karten und Hinweise.

Level 0:

Level 0 ist der Verteiler zu den einzelnen Abschnitten der Burg. Im Wald findet man Nahrung in Form von herumhoppelnden Kaninchen. Dem Wächter von Level 1 gibt man den geforderten Zweig. Ansonsten sollte man den Wald nach allen Gegenständen abgrasen, aber (noch) nicht mit dem "Iron Key" die Tür öffnen, da die Gegner für Anfänger zu stark sind. Man findet dort außer den Gegnern nur eine Schaufel, mit der man den Boden umgraben kann und dadurch Nahrung in Form von Äpfeln findet.

Level 1:

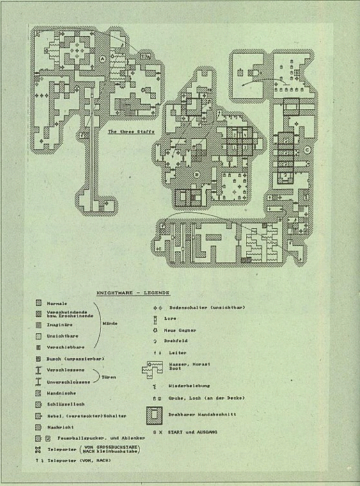
Dieser Level ist nicht weiter schwierig, also betätigen wir nur alle Schalter, öffnen die Türen und plätten die Monster. Am Ende erhält man den "Shield of Justice". Dann läßt man sich durch das Loch im Boden fallen und steht wieder in Level 0 (die Stelle ist durch ein Loch in der Decke gekennzeichnet). Wenn einem der Schild zu schwer ist, kann man ihn auch irgendwo liegenlassen (das gleiche gilt auch für alle anderen Gegenstände). Das einzige Teil, was zum Beenden des Spiels wirklich notwendig ist, ist die "Crown of Glory".

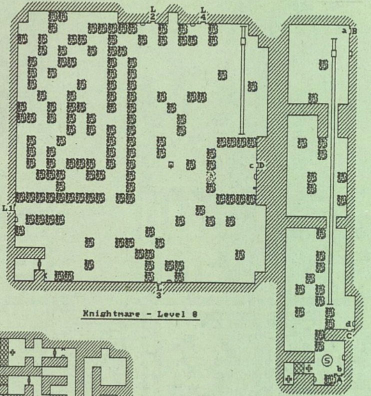
Level 2:

Bei "The Mystic Door" muß man Gegenstände von links und rechts durch den Teleporter werfen, dann öffnen sich die Wände und man findet einen "Gold Key". In den "Mystic Chambers" lassen sich drei weitere Exemplare finden. Bei "Holy Moly" sind nur verschiedene Druckplatten mit Gegenständen zu belegen, um die Löcher zu schließen. Im "Warp Maze" sollte man sich nicht mit den Teleportern aufhalten, sondern gleich durch die imaginären Wände gehen. Der weitere Weg ist nicht weiter schwierig, man muß nur zwei weitere "Gold Keys" finden, um den Weg nach oben freizumachen. Dort findet man den "Cup of Life" und man ist mit diesem Level fertig.

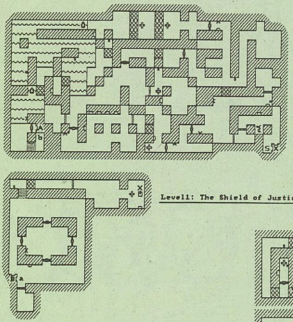
Level 3:

Bei "Only push the Right Ones" die Wände auf die in der Karte angegebenen Positionen schieben, die beiden Bodenplatten öffnen und die Türen schließen. In "You make the Fire, Can You Stop it?" sind die Knöpfe zu drücken um insgesamt vier der Feuerspucker aufzuhalten. Hinter der vierten durch einen "Iron Key" geöffneten Tür lauert ein Geist, der nur durch "Dispell" beseitigt werden kann. Danach geht's die Leiter hoch. Auf dieser Ebene findet man in einer Ecke viele Teleporter; hier sei wieder auf die Karte verwiesen. Das andere Problem ist "When a Well is not a Well", das man folgendermaßen übersetzen kann: "Wann geht es einem Brunnen



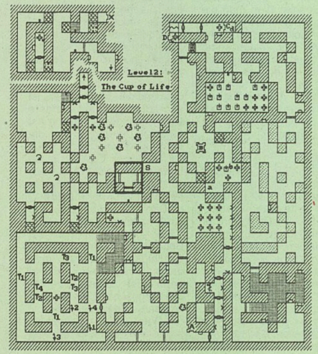


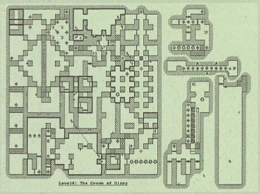
Knightmare - Level 8

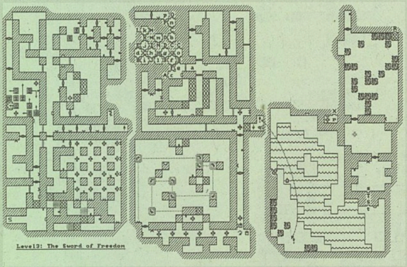


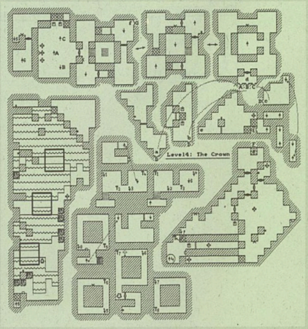
Level1: The Shield of Justice

Level2:
The Cup of Life




Level4: The Crown of Glory


Level3: The Sword of Freedom


Level4: The Crown

nicht gut" (oder so ähnlich). Was macht man also? Man heilt den Brunnen durch einen "Heal"-Spruch. Nun kann man durch den Brunnen nach unten gelangen. Hier trifft man auf einen Gegner, dem man die "Coin" gibt, die man vorher in "Hunt for Gold" ergattert haben sollte. Ab hier sollten keine allzu großen Schwierigkeiten mehr auftauchen und alsbald heißt es dann "Well done, the Sword ist Yours". Das Schwert ist eine der mächtigsten Waffen im Spiel, deshalb sollte man es behalten.

Level 4:

Dieser Level ist sehr umfangreich und wenn man hier an einer Stelle nicht weiterkommt, sollte man es woanders versuchen. Die Türen der "Training Rooms" auf jeden Fall schließen, da sonst immer neue Monster in den Räumen auftauchen. Im "Conveyer of Life" den "Spanner" werfen, so schaltet sich das Teleportfeld aus und man kann weiter. Aber Vorsicht, es wartet ein ziemlich starker Gegner (versucht es mit "Dispell" und draufhauen). Bei "Target Practice" ist die auf der Karte gekennzeichnete Bodenplatte mit einem Gegenstand zu beschweren. Das Wasserloch kann man überqueren, wenn man nicht zu schwer beladen ist (man muß nicht unbedingt alle Sachen ablegen, nur schnell genug rüberhuschen). Die Bodenplatte hinter der Tür öffnet alle anderen Türen, hinter denen schon die Gegner warten. Im Raum links oben auf der Karte (mit den Drehfeldern und den Druckplatten) ist auf die gekennzeichnete Druckplatte der gefundene Ast ("Twig") zu legen, um die Wand zu öffnen. Im Abschnitt mit den vielen Geistern (nach den drei drehenden Mauerabschnitten) sind die Türen hinter den Gruben folgendermaßen zu öffnen: Vor die Grube stellen, Zauberspruch "Open", Gegenstand auf die Bodenplatte werfen -> Grube geschlossen. So muß man dreimal verfahren und hat dann auch diesen Unterabschnitt geschafft. Weiter geht es dann an der Leiter, die mit der "Vier" gekennzeichnet ist. In diesem Abschnitt geht es hauptsächlich darum, eine Unterqueste nach den drei "Staffs" zu bestehen.

Staff A:

Man muß die Druckplatten in alphabetischer Reihenfolge betreten (Alphabet->Breaches->Closed->Doors), um den Mauerabschnitt im Süden verschwinden zu lassen. Nachdem man den "Gold Key" aus dem unteren Abschnitt geholt hat, muß man nur noch ein paar Gegner bekämpfen und erhält am Ende den ersten Stab.

Staff B:

Bei "Goldy Locks" muß man jeweils eine "Coin" durch die Gitterstäbe werfen, um den Mauerabschnitt zu drehen. Der erste Teil dürfte nicht so schwierig sein; der zweite ("Dizzy Rooms") hat es allerdings in sich. Als Hilfestellung ist auf der Karte angegeben, welcher Schalter zu welchem Mauerabschnitt gehört. Man sollte hier auf jeden Fall speichern, da man bei einem Fehler (Schlüssel ins falsche Schlüsselloch) nicht mehr weitermachen kann. Man muß ausprobieren, was man zuerst mit welchem Schlüssel öffnen darf. Hat man das geschafft, ist der Weg zum zweiten Stab nicht mehr weit.

Staff C:

An den Stab zu kommen, ist hier eigentlich nicht das Problem, sondern hier wieder herauszukommen. Durch die drehbaren Mauerteile zu kommen, ist nicht übermäßig schwierig. Wenn man weitergeht, kommt zum Schluß ein Raum mit vielen Gruben. Eine der Gruben kann man schließen, indem man auf die Bodenplatte vor der verschwindenden Wand einen Gegenstand wirft. Die Mauer läßt man dann durch den Schalter verschwinden. Spätestens hier sollte man noch einmal speichern, denn man muß nun in den Keller, in dem eine Menge Monster warten! Man bewegt den Schalter an der Mauer und stellt sich – wenn möglich – in die Nische vor den Teleporter. Sollte man zu angeschlagen sein, verkrümelt und heilt man sich. Irgendwann hat man dann alle Monster besiegt und erhält vom Drachen den "Bronze Key", den man benötigt, um aus diesem Abschnitt zu verschwinden.

Hat man alle Stäbe, kann man weiter zu den "Private Pools". Hier schippert man auf dem Wasser und nimmt am Ende einer Hexe einen "Iron Key" ab. Mit diesem kann man dann einen weiteren Burgabschnitt besichtigen, in dem man Dämonen begegnet. Diese Viecher sind sehr schnell und vertragen eine Menge Schläge, aber nichtsdestotrotz, da muß man durch. Hat man sich durch den nachfolgenden Abschnitt gekämpft, kann man zurück zum Hauptlevel. Hier sollte nun eine weitere Mauer verschwunden sein, so daß man jetzt in den Abschnitt direkt im Norden von Leiter vier gehen kann. Nachdem man ein paar weitere Dämonen erledigt hat, geht man durch den Teleporter B und steht in dieser Gegend Lord Fear persönlich gegenüber.

Habt Ihr ihn besiegt, läßt er freundlicherweise die "Crown of Glory" liegen. Damit ist es fast geschafft. Nun noch zurück zum Ausgangspunkt, die Krone bei "Return the Crown here" auf die Bodenplatte legen und sich dann auf die letzte Bodenplatte stellen – und es ist vollbracht!

Amiga

d o n g l e ware

He Sie, wollten Sie eigentlich nicht schon immer mal nervenzerfetzende Abenteuer in fremdartigen und exotischen Landschaften erleben?
Dann wird es allerhöchste Eisenbahn, daß Sie sich

IBM HGC EGA VGA

Oxyd

Mac

NeXT

Atari

zulegen. Jenes legendäre Computerspiel, das schon unzählige Anwender zu nächtelangen Mäuserallys getrieben hat. Dagegen sind die Ausflüge von Indiana Jones so aufregend wie eine Stadtrundfahrt in Castrop-Rauxel.

Begeben Sie sich auf eine nicht ungefährliche Expedition in die über 100 digitalen Labyrinthe von Oxyd, lediglich mit einer Glasmurmel und einigen, zufällig am Wegesrand gefundenen Gegenständen ausgerüstet.

Spielbar sind ohne weiteres 10 Ebenen. Um aber in den vollen Genuß des Spieles zu kommen, sollten Sie hin und wieder das Oxyd-Buch zu Rate ziehen. Dieses Buch, randvoll mit vielen Tips und Tricks und noch mehr Zaubersprüchen kostet Sie schlappe 60.- DM. Bestellen Sie noch heute.

Oxyd erhalten Sie im Fachhandel, über Public-Domain Versender oder direkt bei uns. Die Diskette kostet 5.- DM in Briefmarken (System angeben). Buchversand per Nachnahme (zzgl. 10.- DM Porto) oder per Verechnungsscheck.

Vertrieb Deutschland:
Dongleware Verlags GmbH
Postfach 11 63
W-6903 Neckargemünd
Telefon (0 62 23) 87 40 + 72 113
Fax und BTX (0 62 23) 87 40
Händleranfragen erwünscht.

Vertrieb Schweiz:
Bossant-Soft
Postfach 51 46
CH-6020 Emmenbrücke
Telefon (0 41) 45 82 84
Fax (0 41) 45 92 84

DEUTSCHES LÖSUNGSHEFT FÜR

WIZARDRY 7

-Crusaders of Dark Savant-

mit allen Karten

DM 27,-

+ VS-Kosten:
NN 10,- · Vorkasse 4,-

Lösungsservice Berry • Tel. 0911/7905102
Poppenreutherstr. 3 • 8510 Fürth

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

* Amberstar
* Fate-Gates of Dawn (DM 39,-)
* Lure of the Temptress
* Dungeon Master
* Chaos strikes back
* Dragonflight
* Indiana Jones 3 + 4
* Bane of the Cosmic Forge
* **WIZARDRY 7**
* Legend
* Legend of Kyrandia
* Monkey Island 1 + 2
* Ultima 5-7
* Ultima Underworld
* Prophecy of the Shadow
* Bards Tale 3
* **THE SUMMONING**
* Pool of Radience
* Secret of the Silver Blades
* Champions of Krynn
* Death Knights of Krynn
* Dark Queen of Krynn
* Eye of the Beholder 1
* Eye of the Beholder 2
* Might & Magic 2
* Might & Magic 3
* **MIGHT & MAGIC 4**
* Elvira 1 + 2
* Legend of Faerghail
* Space Quest 4
* Kings Quest 1-6
* Larry 1-3/Larry 5
* Eternam
* Planets Edge - demnächst

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail: Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 10,-, Vork. VS DM 4, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth
Tel.: 0911/7905102

Risky Woods

Die Wälder sind gar nicht mehr so risikoreich, wenn Ihr den Karten von Thomas Pawlik aus Düren folgt.

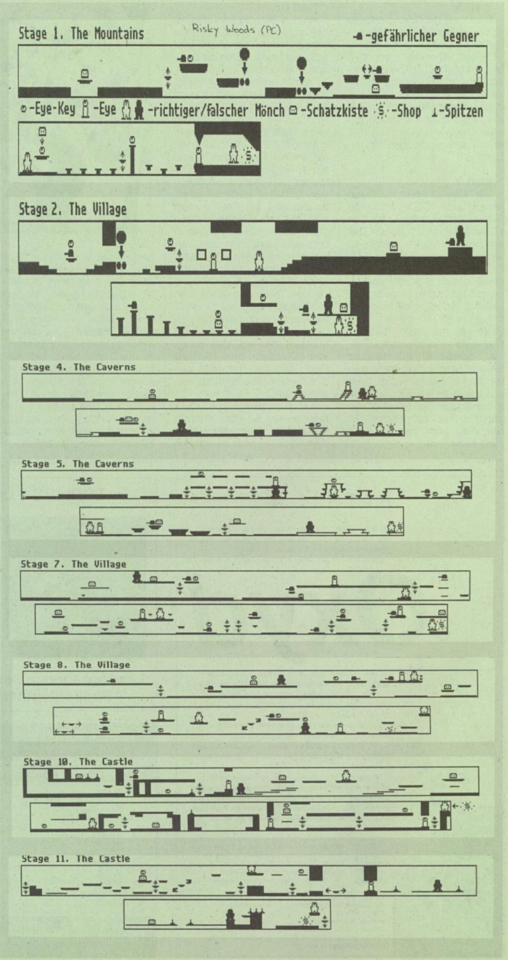
Stage 1: The Mountains
Am Anfang sollte man möglichst viele Münzen einsammeln. Später, wenn man diesen Level sehr schnell durchspielen kann, sollte man ihn nicht ohne mindestens 250 betreten. Um die Zeit muß man sich wenig kümmern, da hier fast überall Extra-Times verteilt sind. Profis beenden diesen Level mit 450-600 Münzen und ca. 30 Sekunden Zeit. Im Shop sollte man nach Möglichkeit doppeltes oder dreifaches Fire kaufen. Für das restliche Geld füllt man die Energie auf.

Stage 2: The Village
Hier gibt es nichts besonders Erwähnenswertes. Sollte man am Ende dieses Levels genug Zeit haben, stellt man sich unter den Fiesling vor dem letzten Aufzug und zerstört alle Feinde, die von oben oder von vorne kommen. Profispieler sollten diesen Level mit etwa 200 Münzen beenden. Im Shop deckt man sich mit Bumerang, x2 oder x3 ein. Sollte man nur Geld für Power x1 zur Verfügung haben, kauft man sich besser Axt Power x2.

Stage 3
Hat man Bumerangs, gibt es hier eine gute Taktik. Man stellt sich ganz einfach mit dem Rücken zum Endgegner und feuert die Bumerangs ab. Diese fliegen einen Bildschirm weit, kehren zurück und treffen den Endgegner. Mit der Axt ist es schwieriger, da man die ganze Zeit springen muß. In beiden Fällen muß man sich vor den Schüssen in acht nehmen. Experten räumen hier bis zu 300 Münzen ab.

Stage 4: The Caverns
Hier gibt es keine Besonderheiten. Man sollte den Level mit ca. 100 Münzen verlassen. Im Shop versorgt man sich mit Äxten und Energie.

Stage 5: The Caverns
Den ersten Eye-Key bekommt man, indem man zum dritten Aufzug läuft und dann auf der obersten Plattform bis zum Eye-Key durchgeht. Beim zweiten Mönch braucht man das Auge nicht zu öffnen (man kann hindurchschießen, wenn man Axt oder Bumerang hat). Im Shop kauft man sich Axt



Power x2 oder Power x3. Selbst Profis sammeln in diesem Level nur 100 bis 150 Münzen.

Stage 6
Für diesen Endgegner gibt es keine bestimmte Taktik: Feuern, Ausweichen und Zerstören bringt uns ans Ziel. Man sollte diesen Level mit etwa 150 Münzen verlassen (es dürfen aber auch bis zu 200 oder 300 sein). Falls man keine Äxte mehr hat, versorgt man sich im Shop mit neuen.

Stage 7: The Village
Hier gibt es keine besonderen Tricks. Man sollte den Level mit ca. 100 Münzen verlassen (Profis mit ca. 200). Im Shop kauft man sich wieder Axt und Energie.

Stage 8: The Village
Den vierten Eye-Key muß man sehr schnell nehmen, da man sofort teleportiert wird, ohne es verhindern zu können. Profis erhalten in diesem Level das neunte (und letzte) Leben und gehen mit ca. 100 Münzen aus ihm heraus. Anfänger und Fortgeschrittene sollten nicht auf Münzenjagd gehen. Im Shop kauft man sich wieder Äxte und Energie.

Stage 9
Man muß den Endgegner bis zum Ende des Scrollings jagen und sich dann in die Mitte des Bildschirms stellen. Nun braucht man nur noch zu springen und zu feuern. Achtung: Man sollte nicht wild herumlaufen - das macht dem Endgegner nämlich Angst und er verschwindet hinter dem Bildschirm, wo er vor Euren Schüssen sicher ist.

Stage 10: The Castle
Dieser Level ist einer der schwersten in diesem Spiel. Man sollte auf keinen Fall auf Münzen spielen, aber es ist natürlich nicht schlecht, wenn man am Ende ca. 50 davon besitzt. Die rollenden Steine zerstört man am besten mit Axt Power x3. Sollte man Münzen besitzen, erneuert man seine Energie damit. Spieler, die den nächsten Level gut kennen, sollten im Shop keine Münzen ausgeben, sondern diese für eine bessere Waffe im letzten Level aufheben.

Stage 11: The Castle
Dieser Level ist nicht übermäßig schwer; man sollte ihn mit mindestens 140 Münzen beenden (es sei denn, man besitzt eine Waffe mit Power x3). Im Shop verkauft man die Äxte, die man noch übrig hat und kauft sich Fire (möglichst Power x3) und Energie.

Stage 12
Dieser Endgegner ist recht leicht zu besiegen; unter der Bedingung, daß man eine Waffe mit Power x2 oder x3 und Energie hat. Man läuft einfach so schnell wie es nur geht zum Endgegner, springt auf die Plattform und ballert so schnell es geht auf seinen Kopf. Nach diesem Level kommt ein allerliebstes Endbild und man darf neu anfangen!

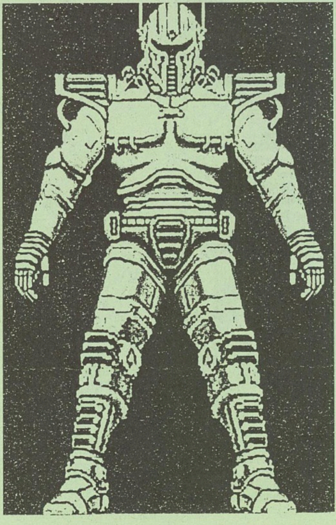
The Terminator 2029

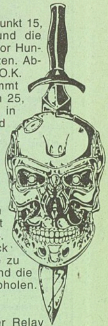
Dimo Schulze aus Berlin übte sich erfolgreich im Terminieren und gibt wertvolle Kampftips an uns weiter. Der Handlungsablauf beim *T2029* ist ähnlich wie bei *Wing Commander*, d.h. wenn man eine Mission nicht schafft, dann bekommt man beim nächsten Mal eine leichtere Aufgabe und löst dadurch das Spiel auf einem anderen Weg.

Mein Lösungsweg basiert auf der Erfüllung aller Aufgabenstellungen jeder Mission. Es müssen also alle Aufgaben in jeder Mission erfüllt werden, um meinen Lösungsweg als Hilfe anzusehen.

Noch ein Wort zu den Beförderungen und den Waffenentwicklungen: Befördert wird man nicht nur für die Erfüllung primärer Ziele, man muß auch schon ein paar Opportunisten zusätzlich erledigen, um einen Rang höher zu steigen und damit die Möglichkeit neuer Waffen zu bekommen. Man sollte dafür sorgen, daß man nach jeder Mission befördert wird.

Bei den Waffen habe ich herausbekommen, daß die PPT's am besten sind. Damit kann man zu 99% alles erledigen. Als defensive Waffen sollte man immer ein Auto-Doc und ein Comp-Tech mitnehmen, sofern vorhanden. Raketen sind meines Erachtens unbrauchbar, da es zu lange dauert, bis sie auf ein Ziel "eingelockt" haben.





Mission 1:
Zuerst zum Punkt 15, 16 begeben und die Relay-Station vor Hunter/Killer schützen. Abwarten, bis das O.K. vom HQ kommt und dann nach 25, 28 gehen, um in den Underground Complex Level 1 zu gelangen. Von dort zum Eingang Level 2 gehen, 25, 110. Der zu bergende Epsilon Telemetry liegt am Punkt 82, 64. Danach zurück zur Oberfläche zu Punkt 25, 2. und die Belohnung abholen.

Mission 2:
Zerstören der Relay Tower 1 und 2 an den Punkten 5, 108 und 43, 108. Danach das Comm Grid Epsilon mit Proximity Minen zerstören (Punkt 23, 111). Zurück zum Punkt 25, 1.

Mission 3:
Zuerst zu Sgt. Hendrick begeben (Punkt 10, 41). Am selben Punkt den Rescue Beacon anwenden. Dort bekommt man den Zutrittscode für den Underground Complex Omega-1. Jetzt zum Punkt 16, 47 und den Code anwenden. Der Zugang zum Level 2 liegt am Punkt 1, 106. Zugang zu Level 3 bei 108, 67. Von hier zum Punkt 82, 26 gehen und den EM Scanner, den Diatomic Scan und den Locator Beacon benutzen. Zurück zur Oberfläche zu Punkt 25, 1.

Mission 4:
Diese Mission muß innerhalb von 18 Minuten durchgeführt werden. Zum Punkt 25, 111 begeben und den Code 38473-Enable anwenden, um in den Underground Complex zu gelangen (den Code bekommt man via Commlink auf den Weg zum Eingang). Von hier zum Punkt 9, 169 gehen und den Defense Grid zerstören. Zurück nach oben zu Punkt 25, 0.

1. Mission 5:
Zu den Punkten 37, 13 sowie 37, 34 und 10, 13 begeben und dort die Satellitenanlagen zerstören. Danach die darunter liegenden Data-CDs mitnehmen. Jetzt den Sentinel Tower am Punkt 10, 41 zerstören, die darunter liegende Gamma Access Card mitnehmen und am Punkt 10, 46 be-

Computersoftware Junker
Telefon 06029/7192

Artikel	AM	PC
1869	76,90	89,90
A.T.A.C.	-	94,90
A 320 Airbus	82,90	99,90
Abandoned Places	-	76,90
Addams Family	64,90	-
Air Warrior	76,90	89,90
Aquatic Games	64,90	-
B.A.T. 2	82,90	89,90
Battle Isle	76,90	89,90
B.C. Kid	64,90	-
Beast III	64,90	-
Bug Bomber	64,90	89,90
Bunny Bricks	59,90	-
Cäsar	64,90	69,90
Captive	-	76,90
Captive Map Gen.	-	39,90
Cool World	59,90	-
Crazy Cars 2	29,90	29,90
Crazy Cars 3	64,90	-
Curse of Enchatia	76,90	76,90
Das Schwarze Auge	82,90	89,90
Dojo Dan	64,90	-
Dominium	64,90	76,90
Dream Team	64,90	64,90
Dungeon Master	69,90	76,90
Dynablaster	69,90	76,90
Elvira 2 Adventure	-	89,90
Elysium	64,90	76,90
Eple	69,90	82,90
Eye of Beholder 2	82,90	89,90
Falcon Collection	49,90	-
Fighter Duel Pro	59,90	-
Future Wars	29,90	29,90
G Loc	64,90	-
Gemfire	64,90	82,90
Gobliins 2	64,90	76,90
Grand Prix F. 1	82,90	99,90
Hexuma	89,90	89,90
History Line	-	89,90
Humans	64,90	64,90
Indiana Jones 4 Adv.	-	99,90
Indiana Jones 4 Act.	64,90	76,90
Jet Fighter 2 Pack	-	59,90
Kaiser	99,90	99,90
Kings Quest 6	-	89,90
Laura Bow 2	-	89,90
Lethal Weapon	59,90	64,90
Links	82,90	94,90
Links 386 Pro	-	99,90
Lords of the Rings	76,90	82,90
Lords of the Rings 2	-	82,90
Lure the Tempress	76,90	82,90
Mad TV	76,90	89,90
Magic Pockets	64,90	69,90
Mega Sports	64,90	89,90
Monkey Island 2	89,90	89,90
Pacific Island	69,90	76,90
Patrizier	76,90	89,90
Perfect General	82,90	89,90
Pinball Fantasies	64,90	-
Push-Over	64,90	69,90
Quest for Glory 3	-	82,90
Rampart	64,90	76,90
Regent	76,90	-
Robocop III	64,90	64,90
Sim City Collection	-	99,90
Space Max	69,90	76,90
Special Forces	84,90	94,90
Stalingrad	64,90	-
Stone Age	64,90	64,90
Super Tetris	80,90	84,90
SWOTL	-	89,90
SWOTL Zusatz je	-	49,90
Theatre of War	69,90	89,90
Ultima Underworld	-	89,90
Utopia	69,90	89,90
Utopia - New World	49,90	-
Vroom Datadisk	49,90	-
Ween	-	76,90

PC- und AMIGA-Spiele schon ab 19,90 DM

Beachten Sie unsere nächste Anzeige in der Ausgabe Power Play 04/93

Lösungen: DM 29,90

Konsolen und andere Systeme auf Anfrage!!

Versandkosten: NN 9,00, VK 4,00
Frei ab DM 100,-

Kilianstr. 9, 8752 Gunzenbach
Telefon 06029/7192

PC & AMIGA
Okay Soft
Am Graben 2 W-8471 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news -8405

		PC	AMIGA
1869	DV	80.90	72.90
A.T.A.C	DA	79.90	--.--
Aces of Pacific	DA	74.90	a.A
- Mission WW2 1946		46.90	--.--
Airbus A 320	DA	87.90	85.90
American Tail		58.90	--.--
Ancient Art of War		79.90	--.--
B.A.T 2	DA	79.90	76.90
Caesar	DA	65.90	56.90
Campain	DV	69.90	62.90
Castle 2	DA	75.90	a.A.
Cool World		65.90	51.90
Cytron	DA	--.--	57.90
Das schwarze Auge	DV	80.90	71.90
Der Patrizier	DV	80.90	66.90
Dynablaster	dt	69.90	63.90
Eye of Beholder 2	DV	79.90	77.90
F-15 Strike Eagle 3	DA	87.90	--.--
Falcon 3.0 Mission		56.90	--.--
Grand Prix	DA	82.90	65.90
Gobliins 2	dt	89.90	70.90
Gunship 2000	DA	87.90	76.90
- Mission Disk	DA	55.90	a.A.
Harrier Jump Jet	DA	91.90	--.--
Humans		58.90	55.90
Inca		95.90	--.--
Indi IV Action		67.90	55.90
Indiana Jones IV	DV	85.90	81.90
Kings Quest 6		79.90	--.--
Laura Bow II	DV	75.90	66.90
Legend of Kyrandia	DV	65.90	61.90
Links 386	DA	82.90	--.--
Lotus 3		--.--	49.90
Lure of Temptres	DV	74.90	57.90
Might + Magic 4		69.90	--.--
Monkey Island 2	DV	78.90	77.90
Nigel Mansell	DA	61.90	54.90
Push Over		66.90	54.90
Quest for Glory 3		72.90	--.--
Shadow of Beast 3		--.--	56.90
Sherlok Holmes	DV	83.90	--.--
Space Quest 5		75.90	a.A.
Summoning		66.90	a.A.
Waxworks	DV	63.90	59.90
Wizardry 7		82.90	a.A.
Wizkid	DA	59.90	55.90
Zyconix	DA	51.90	39.90

SOUNDBLASTER 2.0	*168.-*
SOUNDBLASTER 2.5	*199.-*
SB-PRO 4.0	*399.-*
SB-JUNIOR	*149.-*
ATI Stereo FX	*287.-*
AdLib GOLD	*455.-*
Roland LAPC I	*799.-*
Adlib Soundkarte	*125.-*

new

Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50
Vorauskasse / Stammkunden DM 4.50

WORLD HOCKEY LEAGUE MANAGER

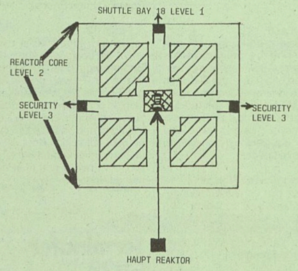
Direkt vom Hersteller!
Der EISHOCKEY-MANAGER
für alle AMIGAS ab 1 MB
Die Herausforderung für alle Fans von Sportsimulationen!

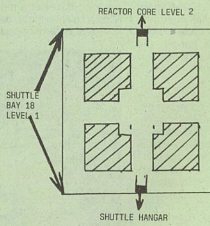
Mit den üblichen Features und mehr:
- EDITOR zum ändern von Namen und Trikotfarben!
- Realistische Stadionatmosphäre
- Original Teams aus den besten Ligen der Welt!

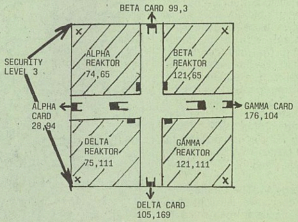
und ... und ... und ...

Zum Preis von NUR 59 DM
(DEMO für 10 DM Vorkasse)

SAYONARA SOFTWARE
Altenstädterstr.14
6361 Niddatal 4
Telefon 06187 / 26498







nutzen. Eingang Level liegt am Punkt 1, 106. Zu Level 3 kommt man an Punkt 108, 67. Vom Level 3 zum Punkt 69, 36 begeben und den T.D.E. zerstören. Return to surface point 25, 1!

Mission 6:
Diese Mission muß man ebenfalls in 10 Minuten absolviert haben. Zum Punkt 143, 17 begeben und in den Undergro-und Complex gehen. Auf Level 1 zum Punkt 140, 83 gehen und den Viral-X Virus benutzen. Außerdem noch den Nexus Control und den Launch Control zerstören (sie befinden sich im gleichen Raum). Zurück zur Oberfläche 4, 21.

Mission 7 (Final Mission):
Man ist jetzt mit einem Shuttle zu Sky Nets Space Platform geflogen, um sie zu terminieren. Man fängt im Shuttle Ray 18-Level an. Jetzt sofort ins Security-Level begeben, dort aus den Nebenabschnitten die Access Cards holen und damit die Schleusen zu den vier Reaktoren öffnen. Die Reaktoren zerstören und dann ins Reactor Core-Level gehen, um dort den Detonator am Hauptreaktor zu benutzen. Jetzt hat man noch 30 Sekunden Zeit um zum Shuttle Hangar auf dem Shuttle Bay 18-Level zu kommen. Ärgert Euch nicht, wenn es Euch nicht gleich gelingt; ich habe auch ein paar Anläufe gebraucht.

Hat man das geschafft, ist Sky Net vernichtet und Ihr könnt Euch auf die Abschlußsequenz freuen. Schafft man es jedoch nicht, dann gibt es auch eine Sequenz (nämlich die Vernichtung der Menschheit).

Die Koordinaten für die Access Cards kann man aus der Grafik entnehmen. Sucht Euch das Ziel für die Terminierung aus, aber seid schnell!

Spellcasting 301

Armin Stöter aus Passau wandelt auf Ernie Eaglebeaks Spuren. Wer die meisten Hasen aufreißt, der gewinnt.

Der dritte Teil der Spellcasting-Reihe spielt sich in Fort Naughtytail (angelehnt an Fort Lauderdale) ab, wo sich jedes Frühjahr Studenten aller Universitäten treffen. Im Mittelpunkt stehen Strand und Parties.

Auch Ernie ist mit anderen seiner Bruderschaft dort vertreten. Leider bekommen sie am Strand Ärger mit den Jungs von Getta Lodda Yu der St. Weinersburg Academy of Magic. Es kommt zu einem Wettstreit in den verschiedensten Disziplinen. Die unterlegene Universität wird für die nächsten fünf Jahre vom Strand verbannt. Das kann Earnie natürlich so nicht hinnehmen, man denke nur an die vielen hübschen Mädchen und deren Strandmode...

Saturday:
Heute findet die Anreise nach Fort Naughtytail statt, wo dann die Ausgangsbedingungen für den Wettkampf mit den Studenten mit Getta Lodda Yu (in Zukunft immer Glys genannt) geschaffen werden. Außerdem werden noch einige allgemeine Vorbereitungenm getroffen. Das Spiel beginnt mit einem Traum: das Spellbook nehmen, dann warten, bis die Frau erscheint und mit ihr reden, bis ein neuer Spell (Woo Spell) im Spellbook ist. Diesen Spell casten und dann mit der Frau...

Wenn der Traum vorbei ist, bis auf die Trophy alles nehmen. Vor dem Haus ist ein fliegender Teppich, auf den man sich setzt und wartet, bis alle da sind und ebenfalls sitzen. Dann den Anweisungen im Handbuch folgen.

Über Fort Naughtytail muß man alle Gegenstände einzeln vom Teppich werfen, man findet sie aber später wieder. Nach der Landung den anderen ins Hotel folgen. Zimmer 17 liegt im Keller (Ground), also im Aufzug G drücken. Dort angekommen den Mantel (Cloak) ausziehen und ab an den Strand und warten.

Wenn die Glys auftauchen, gibt es eine kleine Auseinandersetzung, die durch Gewichtheben entschieden wird. Wenn Moe an der Reihe ist, die Gewichte (Small, Medium und Large Barbell) zu heben, wird er mit dem Frimp-Spell etwas unterstützt.

Nachdem er gewonnen hat, schlägt jemand einen richtigen Wettstreit vor und erklärt gleich den Ablauf.

Als nächstes brauchen wir etwas Geld. Im Souvenir Shop gibt es einen UPPSSY-Spell zu kaufen. Dieser wird durch Öffnen der Spellbox ins Spellbook übertragen.

Damit geht es zum Casino (liegt im Zentrum des Dorfes), wo der neue Spell gleich aufs Casino angewandt wird. Jetzt auf jeden Fall speichern und dann im Casino Ruelotto spielen, dabei immer auf die 6 set-

KaroSoft
Jürgen Vieth

AMIGA

1869, komplett deutsch	75,50
Airbus A 320, komplett deutsch	99,00
Archer McLean's Pool, Anltg. deutsch	55,00
AMOS, komplett deutsch	105,00
AMOS Professional	129,50
A.T.A.C. Handbuch deutsch	+ a. A.
B 17, Handbuch deutsch	+ a. A.
BAT II, komplett deutsch	81,50
Battle Isle/B.-Isle Data/kpl. dt.	74,50/45,50
Bunmdesliga Manager prof.	74,50
Campaign, komplett deutsch	64,00
Castle of Dr. Brain, komplett deutsch	69,00
Civilization, komplett deutsch	82,50
Combat Classics, (F15II/688/T. Yank.) dt.	64,00
Cool World, deutsch	74,50
Curse of Enchantia, deutsche Vers.	89,00
Cytron, Anleitung deutsch	64,00
Darkmere, deutsch	+ a. A.
D. Schwarze Auge, 1,5 o. 1 MB kpl. dt.	79,50
Dungeon Master m. Chaos Str. Back, dt.	64,00
Elvira II, komplett deutsch 1 MB	61,50
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	85,00
Fire & Ice, Anleitung deutsch	55,00
Grand Prix (Formel I) Handbuch dt.	79,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	82,50
Hexuma, komplett deutsch	89,00
History Line, komplett deutsch	79,50
Humans, komplett deutsch	64,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,00
KGB, komplett deutsch	64,00
Indiana Jones III, komplett deutsch	69,00
Indiana Jones IV, komplett deutsch	85,00
Kings Quest V/Space Quest IV u. Larry III, kompl. deutsch, Sonderp. sol. Vorrat	39,00
Larry V, komplett deutsch	69,00
Legend of Kyrandia, kompl. deutsch	64,00
Lionheart, komplett deutsch	+ a. A.
Lotus Turbo Challenge 3, Anltg. dt.	55,00
Lure of the Temptress, kompl. dt.	64,00
MAD TV, komplett deutsch	74,50
MAD TV - Datadisk kpl. deutsch	28,00
Megafortress, Anltg. deutsch	69,00
Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB	74,50
Monkey Island II, kompl. deutsch	85,00
Nigel Mansell, Anleitung deutsch	59,00
No Second Price, Anleitung deutsch	61,50
Patrizier, komplett deutsch	75,50
Perfect General, deutsch	82,50
Pinball Dreams, Anleitung deutsch	57,00
Pinball Fantasies, Anl. deutsch	61,50
Police Quest III, komplett deutsch	69,00
Populous 2 inkl. Challenge, dt.	75,50
Populous II Challenge (Datadisk)	35,00
Push Over, Anleitung deutsch	64,00
Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	79,50
Rampart, Handbuch deutsch	69,00
Reach for the Skies, Handbuch deutsch	67,00
Red Baron, komplett deutsch 1 MB	69,00
Red Zone, Anleitung deutsch	55,00
Rome, deutsch	67,90
Sensible Soccer Anl. deutsch	55,00
Silent Service II 1 MB, Handb. dt.	79,50
Silly Putty, Anleitung deutsch	55,00
Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Space Shuttle, komplett deutsch	64,00
St. Thomas, Handbuch deutsch	74,50
Tomato Game, Handbuch deutsch	67,50
Tornado, Handbuch deutsch	+ a. A.
Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Waxworks, komplett deutsch	64,00
Wing Commander I, komp. deutsch	89,00
Wizkid, Anleitung deutsch	64,00
WWF 2, Anleitung deutsch	55,00
Zool, Anleitung deutsch	57,00
X-Copy Tools (neue Vers.) m. Hardware	86,50

MS-DOS

1869, komplett deutsch	89,00
A-Train, komplett deutsch	95,00
Aces of the Pacific (386) Handbuch dt.	79,50
Aces of the Pacific Mission Disk	49,00
Airbus A 320, komplett deutsch (386)	99,00
Ancient Art of War, Handbuch deutsch	89,00
A.T.A.C., Handbuch deutsch	89,00
ATP, deutsche Version	112,50
B.A.T. II, komplett deutsch	89,00
Bundesliga Manager rpof.	74,50
Burning Steel, Handbuch deutsch	89,00
Campaign, komplett deutsch	75,50
Car & Driver, komplett deutsch	88,00
Carriers at War	69,50
Castles II, Handbuch deutsch	83,50
Chessmaster 3000 (auch Windows-Vers.)	79,50
Civ. Aircraft Flighttrainer 2.2, kpl. dt.	88,90
Civilization, komplett deutsch	95,00
Commache, Handbuch deutsch	95,00
Curse of Enchantia, deutsch	89,00
Dark Seed 1.5 m. Lösung, komplett dt.	76,50
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	89,00
Dynablaster, Handbuch deutsch	76,50
Eye of Beholder I u. II, kpl. dt.	je 89,00
F 15 III, Handbuch deutsch	89,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch dt. (386)	99,00
F 16 Falcon 3.0 Mission Disk	64,00
Scenery Deutschl. f. FS 4 dt. u. Des.	59,00
Scenery Dt. Küsten/Ruhrgebiet/Mittelgeb.	je 49,00
Scenery Grand Canyongebiet (Mallard)	49,00
Scenery Hawai u. Tahiti (Mallard)	je 49,00
Scenery California	79,50
Scenery Sound & Graphics Upgrade	69,00
Gobliins II, komplett deutsch	95,00
Grand Prix (Microprose) Handbuch dt.	95,00
Gunship 2000, Handbuch deutsch	99,00
Gunship 2000 Mission Disk, Anltg. dt.	64,00
Harrier Jump Jet, Handbuch deutsch	89,00
Harrier Aussault Jump Jet	76,50
History Line, komplett deutsch	89,00
Inca, komplett deutsch	99,00
Incredible Machine	74,50
Indiana Jones III, VGA-Vers. kpl. dt.	89,00
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	97,50
KGB, komplett deutsch	69,00
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch	88,00
Kings Quest VI, komplett deutsch	88,00
Larry V, VGA komplett deutsch	79,50
Laser Squad, komplett deutsch	95,00
Laura Bow II, komplett deutsch	79,50
Leather Godesses II, kompl. deutsch	97,50
Links pro 386er, Handbuch deutsch	a. A.
Links pro Course „Mauna Kea" Anlt. dt.	47,00
Patriot, Handbuch deutsch	79,50
Legend of Kyrandia, komplett deutsch	69,00
Megalomania, komplett deutsch	85,50
Might & Magic IV, komplett deutsch	89,00
Monkey Island I, kpl. deutsch VGA	89,50
Monkey Island II, VGA kompl. dt.	89,00
Nigel Mansell's, Handbuch deutsch	69,00
Patrizier, komplett deutsch	89,00
Pinball f. Windows	79,50
Police Quest III, VGA kompl. dt.	79,50
Quest for Glory III, komplett deutsch	79,50
Railroad Tycoon, dt. Handbuch	94,50
Reach for The Skies, Handbuch deutsch	69,00
Red Baron, kompl. deutsch VGA	79,50
Red Baron Mission Builder, kompl. dt.	49,00
Rome, komplett deutsch	83,50
Secret Weapons of the Luftwaffe	82,50
P 38/P 80 für SWOTL	je 33,90
HE 162 u. Do 335 für SWOTL	je 39,90
Sherlock Holmes, kompl. deutsch	a. A.
Silent Service II, Handb. dt.	82,50
Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Sim Earth, komplett deutsch	95,00
Sim Life, Handbuch deutsch	76,50
SimCity u. Populous, Handb. dt.	74,50
Space Quest IV VGA kompl. deutsch	79,50
Space Quest V, komplett deutsch	79,50
St. Thomas, Anltg. dt.	89,00
Star Control 2, deutsch	69,00
Startrek 25 th Ann., kompl. deutsch	a. A.
Strike Commander, Handbuch dt.	+ a. A.
Strike Comm. Speech Pack	+ a. A.
Summer Challenge, Anltg. deutsch	69,00
Task Force, Handbuch deutsch	89,00
The Legacy, Handbuch deutsch	95,00
Tornado	+ a. A.
Tracon für Windows	79,50
Ultima VII, kompl. deutsch (386)	a. A.
Ultima VII/Teil 2, Anltg. dt.	+ a. A.
Ultima Underworld, Anl. dt. (386)	a. A.
Waxworks, komplett deutsch	69,00
Wing Commander II, komplett deutsch	95,00
Wing Comm. II Speech Pack, englisch	a. A.
Wing II Operation Disk I u. II,	je a. A.
Wing Commander I De Luxe Edition	a. A.
Wizardry 7 (Nur MS-DOS)	89,00
X-Wing, Handbuch deutsch	95,00
Eliminator-Game-Card (bis 50 MHz)	64,50
Gravis-Joystick, schwarz	69,50
Thrust Master Flight & Weapon Contr.	je 175,00
Thrust-Master Rudder Pedals	242,50
Soundblaster 2.0 m. Wind. 3.1 Treib. dt.	175,00
Soundblaster pro, inkl. Wind. 3. 1 Tr. dt.	345,00
Soundblaster 16 ASP NEU!!!	499,00
CD-ROM Eco Quest kpl. dt.	88,00
CD-ROM Inca, komplett deutsch	125,00
CD-ROM Kings Quest V	88,00
CD-ROM Laura Bow II	88,00
CD-ROM Monkey Island I, kpl. deutsch	105,00
CD-ROM Secret Weapons inkl. Miss. D.	105,00
CD-ROM Space Quest IV	88,00
CD-ROM Wing C.II m. Speech u. Op.-Disk	a. A.
CD-ROM Der Patrizier, kompl. dt.	98,00

+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Änderungen vorbehalten.

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 6,– • UPS-NACHNAHME 13,- • POST-NACHNAHME 9,-

Rufen Sie uns an:
☎ 02103-42088 oder 02103/42088/42022
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

zen. Bei einem Gewinn sofort wieder speichern, nach mehreren verlorenen Spielen neu laden. Wenn man ca. 1800 Goldstücke hat, kann man aufhören.

Mit dem Geld einen Slimfish im Fischmarkt und den Numbered Key vom Rummy in der Groggery kaufen.

Am Mouth of Cave die Keule (Haunch) nehmen und damit zum End of Road gehen, dort ablegen. Die Handschuhe aus der Cliff Road und vom Cliff Bottom den Koffer (Trunk) mitnehmen, ihn und die darin gefundene Spellbox öffnen.

Im Souvenir und Hardware Shop alles kaufen alles kaufen, im Pawn Shop nur die Color Bomb und die Spellbox (gleich öffnen).

Im Laufe des Spiels benötigt Earnie so viele Gegenstände, daß er unmöglich immer alle dabeihaben kann. Ich schlage vor, die nicht benötigten in der Hotellobby abzulegen und gebe immer an, welche mitgenommen werden müssen. Also in die Lobby zurück, alles bis auf das Spellbook und die Schaufel ablegen, ins Seafood Restaurant (Tourist Trap) gehen, hinsetzen, Bisque bestellen und essen. Alles nehmen und nach Norden gehen. Earnie wird nun zum ersten Mal festgenommen, aber daran gewöhnt man sich bald und es gibt jedes Mal einen Weg aus dem Gefängnis; diesmal durch einfaches Graben (Dig).

Zurück im Hotel geht es in die 9. Etage, wo sich schon eine erhebliche Schlange gebildet hat und wir eine alte Bekannte aus Spellcasting 101 und 201 wiedersehen. Nach einigem Warten kaufen wir ein Ticket, das uns angeboten wird. Nach weiterem Warten ist unsere Nummer dran und es geht ins Zimmer. Dort wird zuerst der Koffer und dann die darin befindliche Spellbox geöffnet. Alles andere in diesem Raum bleibt einem selbst überlassen.

Als nächstes ist das Lighthouse an der Reihe, wo sich im ersten Stock eine Gilde befindet. Dort bekommt man eine Glühbirne (Bulb) und eine Abhandlung (Treatise). Im Fort liegt etwas Moos (Moss) in der Kanone.

Das war's dann für den Samstag. Zurück in die Lobby, alles ablegen und schlafen.

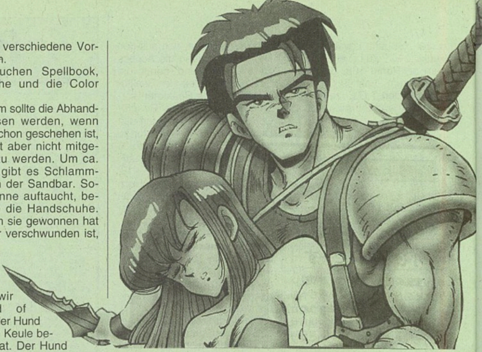
Sunday:

Heute steht der erste Wettbewerb an: Wer feiert die beste Party? Da das erst am Abend stattfindet, bleibt uns noch einige Zeit für verschiedene Vorbereitungen.

Wir brauchen Spellbook, Handschuhe und die Color Bomb.

Außerdem sollte die Abhandlung gelesen werden, wenn das nicht schon geschehen ist, sie braucht aber nicht mitgenommen zu werden. Um ca. 9.00 a.m. gibt es Schlamm-Catchen in der Sandbar. Sobald Roxanne auftaucht, bekommt sie die Handschuhe.

Nachdem sie gewonnen hat und wieder verschwunden ist,



gehen wir zum End of Road, wo der Hund gestern die Keule bekommen hat. Der Hund und die Keule sind weg, dafür ist ein Loch im Zaun, durch das wir nach Westen gelangen.

Die Spellbox nehmen und öffnen, weiter nach Westen bis zum Maze Game und bei Level hard spielen. Eine mögliche Lösung ist: BGKW YNBP YRKW GNB (ohne Leerzeichen eingeben).

Wieder raus aus dem Maze, alles nehmen und nach Süden. Dort ist es viel zu trist, also mit der Color Bomb etwas Farbe hineinbringen. Wer will, kann jetzt unten ins Lab gehen und machen, was er will (benötigt wird das Lab aber erst später).

Auf dem Rückweg in der Windswept Road anhalten, SPUNJ ROOT und das Seepferdchen nehmen. Den Grocery Shop ebenfalls leerkaufen, alles in die Lobby legen außer Spellbook, Wood und Studfinder.

Um ca. 7.00 p.m. erscheinen ein paar heiße Bräute (Bimbos), genau richtig für unsere Party, die in Zimmer 3313 stattfindet, wohin wir jetzt gehen. Sobald die magischen Pilze (Plate of Magic Mushrooms) gereicht werden, greifen wir sie uns (Grab Plate). Auf dieser Party tauchen zuerst die Bimbos und dann die Judges auf. Sobald die Bewertung abgeschlossen ist, können wir uns in der Lobby schlafen legen.

Monday:

Heute geht es ans Sandburgenbauen. Wir brauchen: Spellbook, Conch Shell, Moss, Bulb, Key, Bolt und Shovel.

Das Sandburgenbauen findet am Blather Beach statt, wo wir die Schaufel an Sis weitergeben. PEAWEE Sid bringt ihm seine kindlichen Ideen zurück. Als nächstes besorgen wir uns alles aus dem Surf Shop. Die Pill und die Falsies bringen wir in die Lobby, bevor wir wieder zum Wettbewerb gehen und die Bewertung abwarten. Wenn alle weg sind, bleibt ein Right-Handed Ratched zurück, das wir nehmen und zur Brücke bringen. Dort wird es mit dem UPPSSY-Spell schnell in ein Left-Handed Ratched verwandelt, das wir zusammen mit dem Bolt dem Mann geben. Über die reparierte Brücke gehen und das Tuft nehmen. RATANT RATANT, wodurch der RATANT-Spell schnell zum RATTAN-Spell wird. RATTAN Conch. Das Seepferdchen nehmen und das Spellbook mit dem Moss ins Nest legen (RATTAN=>RATANT). Das Spellbook wieder nehmen und zur Bank nehmen.

Den Banker muß man erstmal aufwecken, bevor man ihm den Schlüssel geben kann. Die Schachtel, die er bringt, aufsperren, öffnen und die beiden Spellboxes aufmachen. Im Prospector Shop gleich nebenan wird die Glühbirne repariert und wir kaufen eine Fackel (Torch).

Jetzt zum Lighthouse und dort auf die Frage, ob man die Aufgabe gelöst hat, mit "Ja" antworten. Dort gibt es auch gleich die nächste Aufgabe, für die wir aber alles ablegen müssen (am besten im Erdgeschoß), dann nach Westen, die Spellbox öffnen (keine Angst, der Spell wird nur einmal benötigt).

In den Ozean springen. An der Wreckside die Auster (Oyster), am Sunken Ship das Medaillon und in der City View den Case of Lotion nehmen.

In Mer City trifft man eine Meerjungfrau, die natürlich gegrüßt wird, worauf sie uns in ihre Höhle mitnimmt. Dort finden wir eine Schriftrolle (Scroll) und gehen dann wieder.

Im Museum nehmen wir das Ei und lesen die Inschrift auf der Platte (Plaque).

Im Harbor Bottom finden wir eine Falle (evtl. warten), die wir öffnen, um alles hineinzulegen. Am Sea Bottom die Beeren essen, wodurch wir wieder menschlich werden und am Kai (Wharf) landen. Unsere Sachen werden auch bald aus dem Wasser gefischt. Alles nehmen und das Medaillon anlegen.

Im Hardware Store die Auster öffnen und die Perle dem Mann geben:

Mit dem Perlenstaub ins Lighthouse, wiederum "Yes" angeben. Beim Runtergehen fällt man über ein Halsband (Collar), dieses und andere Sachen nehmen, zurück in die Lobby gehen, alles ablegen.

In dem Ei befindet sich ein weiteres Seepferdchen.

Tuesday:

Heute stehen der Wettbewerb im Turmspringen und im Drinks mixen (und trinken) auf dem Programm.

Dazu brauchen wir: Spellbook, Tuft, Roc Call, Strawberries und Absorption Pill.

Am Pool warten, bis es losgeht. Vince bekommt den Tuft und wenn Ralph gesprungen ist BLOW CALL. Danach müßte der Pool zerstört sein, der Contest ist gewonnen und Earnie wird verhaftet.

UPPSSY Cell, in die Sand Bar, dort RATANT SPUNJ=->SPURJ und warten, bis der Wettbewerb losgeht. Mit dem

SURJ-Spell wird die Erdbeere vergrößert, mit FOY Strawberry wird ein Daiquiri daraus.

Damit ist der Mix-Wettbewerb gewonnen und der Trink-Wettbewerb beginnt.

Wenn der Judge zum Trinken auffordert, wird die Pill genommen und der Daiquiri ist sofort weg. Wenn man das T-Shirt hat, ist der Tag erledigt – man übernachtet wieder in der Lobby.

Wednesday:

Heute stehen Miss Wet-T-Shirt und der Stierkampf an.

Dazu brauchen wir: Spellbook, Bottle, Plate, Slimfish, Falsies, Torch und T-Shirt.

Nachsehen, ob die Falsies noch trocken (dehydrated) sind, wenn nicht UPPSSY Falsies.

Zum Beach by the bandstand gehen, RATANT BIP (BIP=>BIM) und warten.

Wenn Mona und Roxanne auftauchen, bekommt Mona die Falsies und Roxanne das T-Shirt. Der UPPSSY-Spell verbessert dann Roxannes Chancen als Miss Wet-T-Shirt.

Wenn der Wettbewerb vorbei ist, bleibt ein Krug (Jug) liegen, den man nimmt und zum Mouth of Mine geht, wo der Goldsack liegt.

Nach Osten in die Mine, zweimal nach Nordosten, den Krug mit Wasser füllen, nach Südosten und Süden geht's wieder raus.

Der Stierkampf beginnt ca. 5.00 p.m., dann spätestens dort sein und die Flasche öffnen.

Earnie muß dann leider in die Arena.

Wenn er drin ist, BIM BULL und den Inhalt der Flasche in den Trog (Trough) geben.

Ein paarmal mit dem Tuch wedeln und auch dieser Wettbewerb ist gewonnen.

Die nächste Station ist mal wieder die Zelle. Diesmal hilft die Ratte, die man mit den Magic Mushrooms füttert.

Abends trifft man sich im Club Club.

Kurz nach 9 beginnt eine Schlägerei, in die wir mit KITCHEMY PIPE, RATANT KITCHEMY (KITCHEMY=>BOTCHEMY) und BOTCHEMY PEEL eingreifen.

Kurz darauf erscheint Lola (ja, die Lola), die wir natürlich grüßen.

Dann geht es zum zweiten Mal heute in den Knast. Diesmal hilft der Slimfish (essen) und damit ist der Mittwoch erledigt.

Thursday:

Heute gibt es Surfen und den Bräunungswettbewerb.

Wir brauchen: Spellbook, Jug (mit Wasser), Case of Lotions, Collar und Bread.

Wie wir schon sehr früh am Morgen erfahren, müssen wir Fred aufwecken, der in Zimmer 2925 schlummert. Er wird recht unsanft mit kaltem Wasser aus seinen Träumen geholt. Den Krug können wir danach in der Lobby lassen.

Wenn wir zum Surfwettbewerb, der an der Snack Bar stattfindet, gehen, müssen wir unbedingt das Medaillon tragen.

Nachdem Fred fertig ist, surfen wir (Surf).

Damit ist das Surfen beendet und wir müssen uns um den Bräunungswettbewerb kümmern. Die Lösung dafür gibt's im Lab (siehe Sunday).

Also auf ins Lab und alle Tubes aus dem Case in das Faß (Vat) werfen und wieder herausnehmen.

Am Blather Beach treffen wir die anderen wieder und geben Fred alle Tubes. Dann werden die Tubes verteilt. Mit der übrig gebliebenen bräunt man sich selbst.

Wenn auch dieser Wettbewerb bewertet und natürlich gewonnen ist, leert sich der Strand und zurück bleibt etwas Erdnußbutter.

Damit geht es zu Cliff Bottom; die Qualle sucht das Weite und in der Kiste sitzt ein Seehund, dem das Halsband verpaßt wird und den man zum Lighthouse bringt.

Zum dritten Mal "Yes" antworten und auch dieser Tag ist abgehakt.

Friday:

Letzter Tag. Es finden das Volleyballmatch und das Mystery Event statt.

Außer dem Spellbook benötigen wir nur das Rust Spray.

Um 9.35 a.m., wenn die Glys gerade beginnen wollen, lassen wir die Luft aus dem Ball (HISINFISA BALL).

Dann sind unsere Spieler dran, also blasen wir den Ball wieder auf (HUFINPUFA BALL). Das geht abwechselnd so lange weiter, bis wir gewonnen haben.

Nächster Treffpunkt ist die Arena um ca. 12.30 p.m., wo man eine Pfeife bekommt. Gut Pfiff!

2 x in München
1 x in Nürnberg

GAMES WORLD

Computerspiele für:

Amiga · Sega Mega Drive · SUPER NES · Atari ST · Lynx · IBM · Gameboy · C 64 · CDTV · Game-Gear · CD-Rom

Landwehrstr. 32a/Ecke Schillerstr.
8000 München 2
Tel. (089) 557665
Mo.-Fr. 9-18.30 Uhr, Do. 9-20.30 Uhr,
Sa. 9-14.00 Uhr, la. Sa. 9-16.00 Uhr

Landsberger Straße 135
8000 München 2
Tel. (089) 5022463
Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr
Samstag 9-13 Uhr

Jakobsplatz 2
8500 Nürnberg
Tel. (0911) 203028
Mo. 13-18 Uhr, Di.-Fr. 9-18 Uhr
Samstag 9-13 Uhr

Computershop und Gamesworld

Wenn man aufgefordert wird, abwechselnd pfeifen und warten, bis die Leute wieder verschwinden.

Das Mystery Event beginnt um 2.00 p.m. am Beachedwhale Bvd.

Kurz darauf verläßt ein Wachmann das Aquarium und verliert einen Schlüssel. Dieser öffnet eine Tür im Aquarium, so daß wir nach Osten und nach unten gehen können.

Die gefundene Spellbox wird geöffnet, und dann wird das Fundament mit dem UPPSSY-Spell erschüttert.

Zurück zum Boulevard, warten, bis das Aquarium einstürzt und den kleinen Tintenfisch nehmen.

Nach der Wertung wartet wieder das Gefängnis und diesmal rücken wir den Gitterstäben mit Rost zu Leibe. Sprühen, warten und raus.

In die Lobby gehen. Für den Schluß brauchen wir: Spellbook, alle Seepferdchen, Scroll, Torch und Whistle.

RATANT GESSIBUB (GESSIBUB=>DESSIBUB).

Zum Mouth of Mine gehen.
E-NE-NE-E:

Den Baby Squid gibt man dem Giant Squid.

E:
Box öffnen.

E-E-N-E-E-E-S-E-E:
Sweet Seahorse ins Bad legen.

N-N-N-W-S-W:
Fuzzy Seahorse ins Nest im Baum legen.

W-N-N-W:
Pfeifen, an der Pyramide hochklettern und das Soggy Seahorse in die Terrine (Tureen) legen.

W-W-W-S-S-S:
Das letzte Seepferdchen in den Topf (Pot) legen.

E-N-E-E:
Auf den Thron setzen.

OKEEDOKEEYO BULL, zweimal warten, DESSIBUB BULB, alles nehmen und nach Süden gehen.

Jetzt sollte die Gratulation zum Perfect Score erscheinen. Viel Spaß noch beim Nachspielen!

MC Donaldsland (Amiga)

Ebenfalls von Chris Koch aus Langenhagen kommt der Cheat für *MC Donaldsland*. Seid Ihr im Screen, in dem Ihr die Anzahl der Spieler einstellen könnt, tippt Ihr einfach "KID" ein. Der kleine Bursche fängt an zu hüpfen. Gehen Euch im Spiel alle Leben flöten, werden sie automatisch wieder auf 99 aufgefrischt. Drückt Ihr "Return", bekommt Ihr eine Card.

Assasin

Der Level-Cheat zu Team 17 neuem Spiel stammt ebenfalls von Chris Koch. Im ersten Level den ersten Baum auf der linken Seite bis ganz (wichtig!) nach oben hochklettern. Nun "ACEVIEWFROMUPHEREMATE" (ohne Leerzeichen) eintippen. Der Screen sollte nun flackern. Mit "P" das Spiel fortsetzen. Ihr habt nun unbegrenzte Energie und ein paar Tasten sind zusätzlich belegt.

1-6 = Levelwahl
S = Extrazeit
E = Teleporter zum Endgegner
W = frischt alle Waffen auf.

Humans (Amiga)

Von Fritz Sochor aus Stallwang stammen die Level-Codes zu Mirage *Lemmings*-Clone *The Humans*.

LEVELCODES:

LEVEL 1:	DARWIN	LEVEL 20:	SMART
LEVEL 2:	ANDIE PANDY	LEVEL 21:	VILLA §BORO2
LEVEL 3:	GET A LIVE	LEVEL 22:	EARLY MORNING
LEVEL 4:	CARLOS	LEVEL 23:	BORO4LEEDS1
LEVEL 5:	HOWIE	LEVEL 24:	EASY LIFE
LEVEL 6:	MOOBLE	LEVEL 25:	JIMS TIES
LEVEL 7:	CSL	LEVEL 26:	PARKVIEW
LEVEL 8:	THE HUMBLE ONE	LEVEL 27:	NICENEASY
LEVEL 9:	PIXIE	LEVEL 28:	GREEN CARD
LEVEL 10:	MILESTONE	LEVEL 29:	COOKIE
LEVEL 11:	WAR WAR WAR	LEVEL 30:	MALCY MALC
LEVEL 12:	JMCKINNON	LEVEL 31:	RAVING BURK
LEVEL 13:	UNLUCKY	LEVEL 32:	YOU GOT IT
LEVEL 14:	BLUE MONKEY	LEVEL 33:	SGNIMMEL
LEVEL 15:	RED DWARF	LEVEL 34:	MINISTRY
LEVEL 16:	BAD TASTE	LEVEL 35:	MAD FREDDY
LEVEL 17:	THE KITCHEN	LEVEL 36:	BIZARRE
LEVEL 18:	CJ	LEVEL 37:	FREE SCOTLAND
LEVEL 19:	SORT IT OUT	LEVEL 38:	APPLE JUICE

Beast 3 (Amiga)

Robert Vrenegor aus Paderborn kennt den Cheat, der Euch unsterblich macht. Während des Vorspanns "DADDY DRAW THIS FOR ME + "Return" eintippen (amerik. Tastatur und Leerzeichen beachten). Auf dem Bildschirm erscheint ein Smiley-Gesicht und Ihr habt unbegrenzte Energie, die Ihr mit den linken und rechten "Cursor"-Tasten an- und ausschalten könnt.

Indiana Jones 4

Patrick Mühl aus Gravenbruch geht elegant allen Prügeleien aus dem Weg.

Sollte Indy im Spiel auf Nazis oder Wüstenpatrouillen treffen, drückt man während des Kampfes einfach mal auf die "0" im Ziffernblock und unsere Gegner küssen uns die Füße. Besonders praktisch im Atlantis-Labyrinth.

Clik-Clak (Amiga)

Alle Level-Codes für das italienische Denkspiel gefällig? Sandro Barolo aus Frankfurt hat sie für uns aufgeschrieben.

Level	Code
2	3518
3	6382
4	8427
5	2385
6	5924
7	1267
8	7208
9	6532
10	5012
11	6511
12	8502

Die PC-Profis

Legen Sie Wert auf ...

- qualifizierte Beratung?
- rasche Lieferung?
- fachgerechten Versand?
- günstige Preise?

... dann sollten Sie unseren Service kennenlernen!

Nice Price

1869 - Handelssimulation	84.90
A-Train	97.90
Aces of the Pacific	79.90
• Alone in the Dark	91.90
• Amazon	79.90
A.T.A.C.	74.90
Battle Isle	84.90
Bundesliga Manager Pro	59.90
Civilization	95.90
Crisis in the Kremlin	91.90
Curse of Enchantia	84.90
Das Schwarze Auge	84.90
Der Patrizier	89.90
Dynablasters	69.90
• F15 Strike Eagle III	98.90
First Samurai	64.90
Hexuma	84.90
History Line 1914-1918	89.90
Indiana Jones 4, dt.	89.90
• King's Quest 6	84.90
Laura Bow 2 - Amon Ra	79.90
Legend of Kyrandia	79.90
Links 386 Pro	89.90
Lure of the Temptress	69.90
Mega Lo Mania	79.90
Might & Magic IV	69.90
Powermonger	79.90
• Prophecy of the Shadow	78.90
Quest for Glory 3	79.90
Rampart	69.90
Rex Nebular	74.90
Rise of the Dragon	74.90
• Sherlock Holmes	89.90
Siege	64.90
Sim Ant	97.90
Spellcasting 301: Spring Break	64.90
Star Control 2	79.90
Summer Challenge	63.90
• Task Force 1942	94.90
The Summoning	74.90
Theatre of War	74.90
Ultima Underworld	84.90
Ultima VII: The Black Gate	74.90
Wing Commander II	89.90
Wing Commander II - SO 2	39.90
Wizardry 7	69.90

In Kürze lieferbar

Burning Steel, Comanche, Darkmere, Goblins 2, Harrier Jump Jet, Inca, Legend of Valour, Lemmings 2, Ultrabots, Spellcraft, Strike Commander, The Legacy, Tornado, Waxworks, X-Wing. Rufen Sie an, wir halten Sie gerne auf dem Laufenden! (• Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich.)

Telefon 069 / 646 885 18
Telefax 069 / 646 886 18

Artifex Computer GmbH
Anton-Burger-Weg 147a, 6000 Frankfurt 70

Versandkosten: Nachnahme 9.00 DM, Vorauskasse 6.00 DM. Auslandsbestellungen nur Vorauskasse 15.00 DM. Alle Preise in DM. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

WICHTIG·WICHTIG·WICHTIG

Diese Anzeige ausschneiden, einstecken, weiterzeigen !

JETZT NEU IN ESSEN

GAMESTORE

Computer - & Videospiele
Rüttenscheider Straße 181 4300 Essen

MEGA DRIVE — ATARI ST — IBM PC
GAME BOY — SUPER NINTENDO — AMIGA

Besuchen Sie jetzt unser neues Ladenlokal oder rufen Sie uns an:

Tel.: 0201 / 77 72 25

Probleme beim Lösen eines Rollenspieles ?

Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** *(incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Rollenspiele. Zum Beispiel zu:*

Abandoned Places
Alone in the Dark
Amazon
Amberstar
Buck Rogers 1 & 2
Cruise for a Corpse
Curse of Enchantia
Darkseed
Das schwarze Auge
Death Knights of Krynn
Dungeon Master
Eco Quest
Elvira 1 & 2
Eternam
Eye of the Bolder 1 & 2
Fate - Gates of Dawn
Heimdall
Hexuma
Hook
Indiana Jones 3 & 4
Ishar
Immortal, the
Kathedrale, die
Kings Quest 5 & 6
Laura Bow 2
Legend
Legend of Kyrandia
Lords of Doom
Lure of the Temptress
Might and Magic 3 & 4
Monkey Island 1 & 2
Obitus
Pirates
Planet 9 from outer Space
Pools of Darkness
Police Quest 3
Prophecy of the Shadow
Quest for Glory 3
Rex Nebular
Robin Hood Adventure
Sherlock Holmes
Shining in the Darkness (MD)
Space Quest 4
Spirit of Adventure
Star Trek Adventure
Summoning, the
Treasures of sav. Frontier
Ultima 6 & 7
Ultima Underworld
Warriors eternal Sun (MD)
Waxwork
Ween
Wizardry 6 & 7

Bestellungen von 14-20 Uhr, sonst Anrufbeantworter !

Preise für eine Lösung 25 DM plus Nachnahme 9 DM (Ausland 20 DM) bzw. 4 DM bei Vorkasse (Ausland 5 DM). Bei Bestellungen ab 75 DM entfallen die Portokosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller, Gerhardtstrasse 2, 1000 Berlin 21 — Tel.: 030/391 84 95

ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

	AMIGA	PC
Aces Mission WW2 1946	-.-	44.-
Air Warrior, DA	73.-	87.-
Amberstar, DV	78.-	87.-
Aquatics Games, DA	56.-	-.-
Archer MacLeans Pool	51.-	-.-
B.A.T. 2, DV	82.-	87.-
BC Kid, DA	51.-	-.-
Comanche, DA	-.-	94.-
Combat Classics, DA	59.-	66.-
Dark Seed 1.5 , DV	67.-	73.-
Das Schwarze Auge, DV	77.-	86.-
Dynablaster, DA	70.-	73.-
Dynatech, DV	56.-	70.-
F-15 Strike Eagle 3	-.-	92.-
Falcon Mission Disk	-.-	59.-
Fantastic Worlds, DA	82.-	87.-
Formula One GP, DA	80.-	92.-
Gunship 2000, DA	80.-	97.-
Gunship 2000 Scenario	-.-	59.-
Harrier Jump Jet, DA	61.-	92.-
History Line, DV	84.-	84.-
Indiana Jones 4, DV	87.-	94.-
Jimmy White Snooker, DA	72.-	66.-
KGB, DV	-.-	63.-
Kings Quest 6, DV	-.-	84.-
Legend of Kyrandia, DV	66.-	66.-
Links	70.-	80.-
Links 386 PRO	-.-	87.-

	AMIGA	PC
Lotus Turbo 3, DA	51.-	-.-
Magic Pockets	45.-	66.-
Might & Magic 4, DV	-.-	87.-
Nigel Mansell GP, DA	59.-	63.-
Oxyd, DV	59.-	59.-
Pinball Fantasies, DA	59.-	-.-
Push Over, DA	59.-	70.-
Quest for Glory 3, DV	-.-	71.-
Red Baron Mission Disk	-.-	51.-
Red Zone	50.-	-.-
Rex Nebula, DA	-.-	87.-
Road Rash, DA	56.-	-.-
Sensible Soccer 92/93, DA	51.-	-.-
Star Trek, DV	-.-	70.-
Summer Challenge, DA	-.-	66.-
Task Force, DA	-.-	92.-
Tomato Game, DA	65.-	-.-
Wing Commander 1/2, DV	87.-	76.-
WWF 2, DA	51.-	59.-
X Wings, engl.	-.-	87.-
Zyconix, DA	37.-	51.-
Mouse 400dpi	59.-	-.-
X-Copy Tools	75.-	-.-
Turboprint Prof. 2.0	149.-	
512 Kb für A500	65.-	-.-
Sound Galaxy NX	-.-	299.-
Soundblaster 2.0 dt.	-.-	185.-
Soundblaster Pro Standard	-.-	359.-

** bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar*

Wir überzeugen durch Service !

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen Software – Cartridges, sowie Software für andere Computer–Systeme

ESSER–SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

Versandkosten: Bei Vorkasse DM 7.00 / bei Nachnahme Post DM 9.00; UPS DM 12.00 / Ausland nur Vorkasse per EC–Scheck DM 15.00

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Sensible Soccer

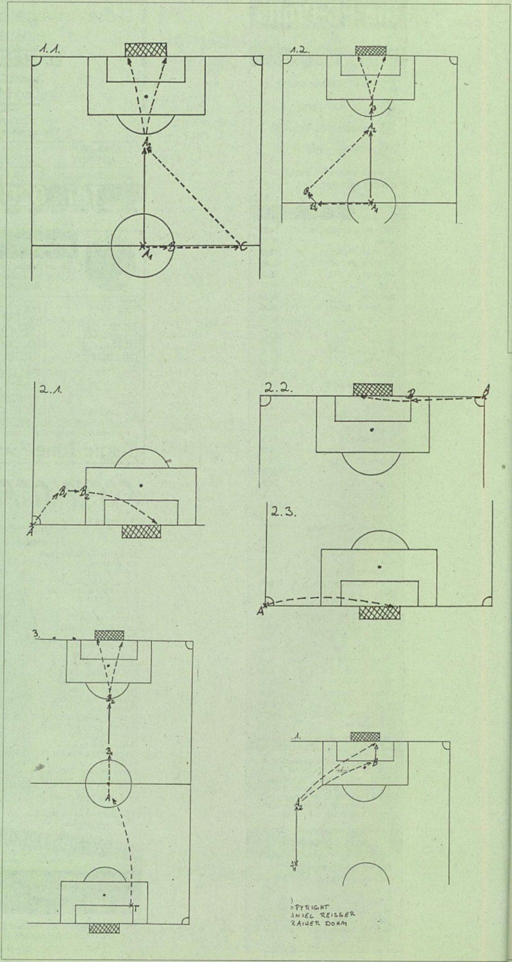
Daniel Reißer und Rainer Dohm aus Nürnberg sind die Meister der Bananenflanke.

Anstoßvarianten:
– Man paßt von Spieler A, der den Anstoß ausführt, zu seinem Nachbarn B und der gibt weiter auf den am Flügel stehenden Spieler C. Von dort aus gibt man einen geraden, diagonalen Paß in Richtung gegnerisches Tor, wo schon Spieler A oder B (oder beide) warten. Der Stürmer hat nun freie Bahn auf das Tor.
– Spieler A paßt zu Spieler B, der auf dem linken Flügel steht. Dieser bewegt sich diagonal in Richtung Seitenauslinie und paßt diagonal in die Mitte. Spieler A ist mitgelaufen und nimmt dort den Ball an. Nun hat er wie bei der vorherigen Variante freie Bahn.

Eckballvarianten:
– Spieler A paßt auf den herangekommenen Spieler B. Dieser rennt ein kurzes Stück parallel der Torauslinie in Richtung Strafraum und schießt stark angeschnitten auf das Tor.
– Spieler A paßt parallel der Torauslinie zu dem im Strafraum stehenden Stürmer B, der dann angeschnitten den Ball in das Tor zirkelt.
– Für die Spezialisten mit viel Fingerspitzengefühl und gutem Timing bietet sich die "Hole in One" Eckballvariante an. Man kann sie aber nur nach unten erfolgreich durchführen (nach oben kann man bestenfalls einen Pfostentreffer erreichen, der dann mit ein bißchen Glück vom Gegner ins Tor befördert wird). Man flankt den Ball angeschnitten direkt ins Tor (viel, viel üben!).

Abstoßvariante:
– Der Torwart schießt stark und angeschnitten in den Anstoßkreis. A läuft zum Ball, dribbelt kurz zum gegnerischen Tor und paßt zu Spieler B. B rennt zwischen den beiden gegnerischen Abwehrspielern durch und kann so ungehindert auf das Tor schießen.

Einwurfvarianten:
– Spieler A wirft zu B. Dieser paßt zu C. C spielt in der Mitte zu D, welcher von der anderen Seite angelaufen kommt, den Ball annimmt, kurz zum Tor dribbelt und abzieht.
– A wirft zu B. Der schießt stark und hoch (möglichst angeschnitten) zum Tor. Auch



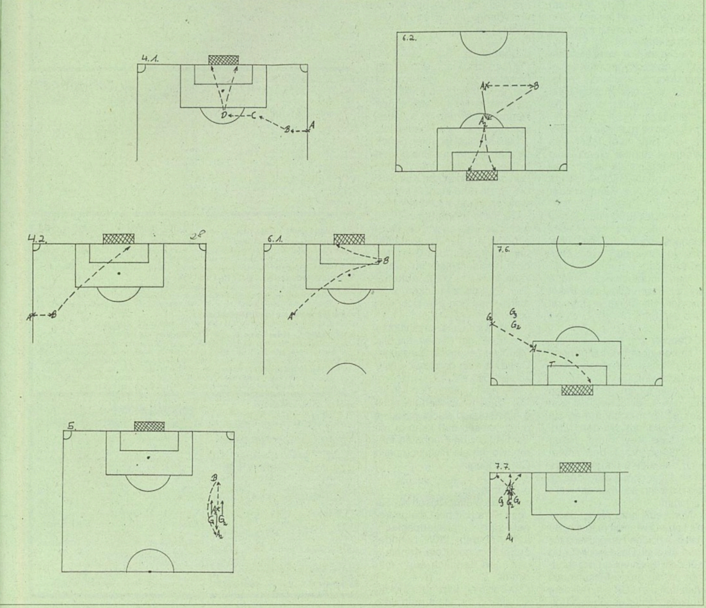
hier muß das richtige Feeling entwickelt werden.

Abwehrvariante:
– A wird von einem oder mehreren Gegnern in der eigenen Abwehr bedrängt. Er paßt zurück zu Mitspieler B, die Gegner folgen dem Ball in Richtung Spieler B. B schießt angeschnitten an den Gegnern vorbei. Dort steht der Spieler A, der sich mittlerweile freigelaufen hat. Er nimmt den Ball an und kann nun in die Offensive gehen.

Angriffsvarianten:
– Spieler A bewegt sich parallel zur Seitenauslinie in Richtung gegnerisches Tor. Kurz bevor er den Strafraum erreicht, schießt bzw. flankt er hoch und stark auf das Tor. Dort kann der Ball entweder direkt in das Tor fliegen oder er wird von einem Stürmer B angenommen und ins Tor geschossen oder geköpft (siehe Zeichnungen).
– A bewegt sich auf das gegnerische Tor zu. Bevor er von einem Gegner angegriffen wird, paßt er auf den Flügel zu Mitspieler B. B vollendet nun den Doppelpaß, indem er diagonal zu A paßt, der dann den Torschuß ansetzen kann.

Allgemeines:
– Sollte man durch glückliche Umstände zu einem Elfmeter kommen, rät es sich immer erst ein wenig zu warten, bevor man schießt.
– Hat man das Hinspiel in einem Pokal verloren, sollte man für das Rückspiel eine längere Spielzeit wählen.
– Ist man im Hinspiel so gut gewesen, daß man 6:0 oder höher gewonnen hat, kann man im Rückspiel getrost die Esc-Taste betätigen, da man schon in der nächsten Runde steht (oder ist Eure Mannschaft so blöd und verliert noch 7:0 ?!).
– Es ist in jedem Falle die 5-3-2-Taktik allen anderen vorzuziehen, da die eigenen Spieler für die Varianten stets gut plaziert sind. Bei einem gegnerischen Anstoß kann man leicht dem Gegner den Ball abnehmen. Dann verfährt man nach einer der Angriffsvarianten weiter.
– Um einen Fehler, der oft vom Computer begangen wird, auszunutzen, muß man wie in Zeichnung 7.6 verfahren. Der Gegner versucht in der eigenen Abwehr, bei einem Einwurf zum Torhüter zurückzuwerfen, aber unser Spieler A steht zwischen ihnen. Er kann nun den Ball leicht annehmen, sich umdrehen und angeschnitten am Torhüter vorbei in das Tor schießen.
– Es ist möglich, gezielt einen Eckball herauszuschinden. Spieler A bewegt sich auf dem Flügel in Richtung gegnerische Torauslinie. Er wird von einem oder mehreren Gegnern von hinten angegriffen. Nun muß er das Tempo verlangsamen, so daß der oder die Gegner in ihn hereinrutschen und den Ball zu einer Ecke klären.
– Zur Abwehr ist es ratsam, gegen die Laufrichtung des Gegners zu grätschen. Dadurch wird der Ball meist nach vorne gespielt und es bietet sich eine gute Konterchance.

Sensible SOCCER



Amazon – Guardians of Eden

Thorsten Schwetzel aus Neukirchen – Vluyn ist heile aus dem Dschungel zurückgekommen und bringt wichtige Papiere mit.

Während des Spiels sollte man Jason über die Tastatur steuern, da dies wesentlich einfacher und präziser ist als über die Maussteuerung. Zudem ist es an manchen Stellen auch unmöglich, Jason nur über die Maussteuerung zu bewegen.

Chapter 1:

Zuerst begibt sich Jason ins Laborgebäude. Hier betritt er seinen Raum (erste Tür), wo er den Anrufbeantworter abhört. Nun öffnet man den Schrank und nimmt sich die Flasche mit dem Alkohol. Anschließend holt sich Jason die Ratte aus dem Käfig und benutzt sie nach Verlassen des Raumes sofort mit der Sekretärin.

Nachdem sich diese aus dem Staub gemacht hat, öffnet man das kleine Schränkchen an der Wand und nimmt sich zwei Schlüssel (unten links und unten Mitte).

Nun betritt man Allen's Labor (2.Tür). Hier zieht Jason den Wurfpfeil aus der Wand. Jetzt liest man sich die beiden herumliegenden Bücher durch, bevor man den Raum wieder verläßt.

Jason betritt nun den Raum ganz links am Ende des Ganges, wo ihn der Boss über das Verschwinden seines Bruders aufklärt.

Man findet sich zu Hause wieder. Jason öffnet das Paket mit dem Brieföffner und nimmt sich den Brief.

Chapter 2:

Neben dem Brief liegt noch ein Schlüssel, der ebenfalls eingesteckt wird.

In Allen's Labor benutzt man nun den "Cabinet Key" mit dem Schreibtisch, in dem man ein Tonband findet. Mit dem "Display Case Key" öffnet Jason den Glasschrank und nimmt sich das kleine blaue Fläschchen. Über dem Schrank hängt ein Blasrohr, das man ebenfalls mitnimmt.

Nun betritt man wieder Jason's Labor. Hier mixt man den Inhalt des blauen Fläschchens mit dem Alkohol. Das Resultat wird auf dem Brenner grün gebrutzelt. In die grüne Mixtur tunkt man nun den Dart ein. Auf dem Parkplatz öffnet Jason den Kofferraum des grünen Wagens mit dem grünen Schlüsselbund und schnappt sich Zange und Brecheisen. Jetzt fährt man mit dem Auto zurück nach Hause.

Hier bemerkt Jason einen Ring, den er sich sofort schnappt. Zusätzlich spielt man das Tonband aus Allen's Labor auf dem Rekorder ab und notiert sich die Kombination.

Jetzt geht man zurück ins Laborgebäude, wo man durch die große Tür links neben der Maschine geht.

Hier klettert man rasch den Baumstamm hoch, wo man mit den Blasrohr den Dart-Pfeil auf dem Wachmann schießt (vorher Pfeil mit Blasrohr benutzen). Bevor jetzt der Bär kommt, trennt man die Kette am Mülleimer mit der Zange durch und nimmt sich den Schlüssel neben dem Kleidungsstück.

Dieser Schlüssel paßt ins Schloß der braunen Tür im oberen Teil des Bildschirms, die uns dann den Weg in die "Höhle" freigibt.

Chapter 3:

Kaum hat Jason den Raum betreten, verläßt er ihn auch wieder, um sich die Mülltonne zu nehmen. Mit ihr betritt er den Raum wieder und ist so auch schon den lästigen Roboter los.

Man betätigt den roten Schalter und benutzt das Brecheisen mit der Schublade unten rechts. Den darin befindlichen Kompaß, die Karte und den Mikrofilm nehmen wir natürlich mit.

Zurück in Allen's Labor öffnet man den Safe hinter der Dartscheibe mit der Kombination und nimmt sich das Geld. Mit dem Kleiderbügel im Gang kann man das blaue Auto auf dem Parkplatz knacken, woraufhin man dort das Licht einschaltet.

Zurück im Labor erzählt man dies sofort der Person, die das Mikrofilm-Lesegerät "bewacht". Diese ist man dann auch sehr schnell los.

Nachdem Jason den Mikrofilm mit dem Lesegerät benutzt (und natürlich auch mal kurz durchgelesen hat) kann er mit dem Auto zum Flughafen fahren, wo ihn ein Flugzeug nach Cuzco bringt.

Chapter 4:

In Cuzco öffnet Jason die Tür des LKWs und hebt die runtergefallene Zigarettenpackung auf. Auf dem LKW befindet außerdem noch ein Kanister, den man natürlich auch mitnimmt.

Bevor man jetzt zum Ticketschalter geht, klaut man vom

AUS DEUTSCHEN LANDEN — Alle Geräte und Module natürlich mit der deutschen Anleitung des Herstellers — SPIELKONSOLEN - KONSOLENSPIELE

SUPER NINTENDO · GAME BOY · NES · SEGA MEGADRIVE · ZUBEHÖR ALLGEMEIN

PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC

PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

SPIELPROGRAMME - jeder Titel 10,- DM

Ahoi! • Atlantis • Billard • Broker • Chess 2.0/Move • China Challenge • DGDB • Death The • Downhill Challenge • Dragon Cave • Dungeon Krampfer • Eishockey Simulator • Flaschbier • Glücksrad • Goldhunter • Goulliotine • Grank • Grafti • Hamburger • H-Ball • Jump And Run • Kart • Lucky Looser • Mad Factory/Q-Ball • Marble Slide • Mech Fight • Moon Base • Moria • Pamehta • Paranoids • Peters Quest • Populous Szenerie • Quizmaster • Roll On + Pyramide • Running Boy • SYS • Senso Pro • Skrabel • Space Poker • Star Trek Quiz • Steinmännchen • Steinschlag • Stoneage • Tennis • Terror Liner • Thunder Humbler • Tiles • Towers/Concentration • Tricky • Trucking • Turn The • Wizzys Quest • Zatur • Zerg

ANWENDERPROGRAMME - jeder Titel 10,- DM

Adress-Datei • AmigaDat • Amiga-Gags • Analyticalc (gepackt) • Antivirus Disk Special • Battle Isle Map Editor • Buchhaltung • Bundesliga • Business Point • Clickdos 2 • DFÜ-Disk • DOS-Utilities 2 • Diskey 2.0 • Fahrschule • Festplatten-Utilities • File Master • Firepower Map-Editor • Giro-Man Kontoverwaltung • Grafik-Disk • Jazzbench (1 MB) • Kopier-Programme • Label V 2.0 • Labelprint V 3.0 • M-CAD Amiga • M.S. Text • Profi-Utility-Disk • R.O.M. (Funktionsgenerator) • Sequencer • Straßenkarte • Super Print • Tipp-Kurs • Trackdisplay

PACKS/PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKS

Amiga-Show 30,- • Game Music Creator 25,- • Kaiser 2/Risk 25,- • Star Trek 1 25,- • Star Trek 2 20,- • Star Trek Sampler 40,- • Wizard Of Sound 15,-

SPIELE-DEMOS - jedes Demo 5,- DM - 30 Stück 99,95 DM

ASM-Demo Amiga '90 • Battlechess • Budokan • Captain Planet • Captive (spielbar) • Car VUP (spielbar) • Castle Master • Centurion Def. Of Rome • Cloud Kingdoms (spielbar) • Cybexion (spielbar) • Day Of The Pharao • Dyter 07 • Elvira Mistress Of Dark • Eml. Hughes Int. Soccer • Erbe Das (spielbar) • Escape ..Robot Monsters • Exterminator • E-Motion • Fiendish Freddy • F-29 Retaliator • Golden Goblins • Hound Of The Shadow • Indiana Jones 4 (spielbar) • Ivanhoe • Jaguar XJ220 (spielbar) • James Pond • Jeanne d'Arc und Bozuma • Jet • Jumping Jackson • Kathedrale die (spielbar) • Klax • Lancaster • Legend Of Faerghail (spielbar) • Logical (spielbar) • Mega-Lo-Mania • Oil Imperium (spielbar) • Paradroid '90 (spielbar) • Pipemania • Populous • Powerdrome • Projectyle • Rallye Cross • Rick Dangerous 2 (spielbar) • Monkey Island 1 • Monkey Island 2 • Space Ace • Super Off Road Racer (spielbar) • Tie Break • Turrican 2 (spielbar) • Ultima 6 Slideshow • Venus The Flytrap • Viking Child The • Walker The (1 MB)

SONDERANGEBOTE - nur solange der Vorrat reicht!

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
Abandoned Places	L	P	-
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	L	P	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bane Of The Cosmic Forge	L	P	A
Bard's Tale 1 The	L	P	-
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers 1	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
Chaos Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Conquests of The Long Bow	L	P	-
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights Of Krynn	L	P	A
Deathlord	-	P	A
Decisive Battles North Amer. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Drachen Von Laas	L	P	-
Dragon Wars	-	P	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Dunkle Dimension Die	(L	P)	-
ECO Quest	L	P	-
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira 1 - Mistress Of Dark (nicht C 64)	L	P	-
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Eye Of The Beholder 1	L	P	A
Eye Of The Beholder 2	L	P	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Fascination	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
Goldregon's Domain	L	-	A
Gateway To The Savage Frontier	L	P	-
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart Of China	(L	P)	A
Heimdall	(L	P)	-
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Hook	(L	P)	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Last Crusade)	L	P	-
Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Kathedrale Die	L	P	-
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	(L	P)	A
King's Quest 6	(L	P)	A
Kingdoms Of England	-	-	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Legend Of Kyrandia	(L	P)	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	L	P	A
Les Manley - Lost in L.A.	L	P	-
Loom	L	-	-
Lords Of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Lure Of The Temptress	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	L	P	-
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Might & Magic 3	L	P	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Monkey Island 1	(L	P)	A
Monkey Island 2	L	P	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Mastersystem)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA Megadrive)	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Police Quest 3	L	P	-
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adventurers Journal	-	-	A
Pools Of Darkness	L	P	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince Of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Quest For Glory 3	(L	P)	-
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Baron	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rex Nebular	(L	P)	-
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Schwarze Auge Das	L	P	-
Secret Of The Silver Blades	-	-	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadrive)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster (alle Versionen)	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Spirit Of Adventure	L	P	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 25th Anniversary	L	P	-
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Thunder Board Soundkarte	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 7 incl. Forge of Virtue	L	P	-
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Ultima Underworld	L	P	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Commander incl. Secret Missions	-	-	A
World Cup Soccer (SEGA Megadrive)	-	-	A
Zack Mc Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1

INDIANA JONES 4
IBM-PC dV 89,95
IBM-PC dA 79,95

2

Monkey Island 2
IBM-PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

3

Wing Commander 1 Deluxe Edition
incl. Secret Missions 1 und 2
IBM-PC dA 104,95

die weiteren Plätze	AMIGA	C 64	ATARI ST	IBM-PC
4. Wing Commander 2 dV	——	——	——	94.95
5. King's Quest 6 dV (Megapack)	——	——	——	99.95
6. Ultima 7 dV	——	——	——	99.95
7. Hexuma dV	89.95	——	——	89.95
8. Patrizier Der dV	79.95	——	——	89.95
9. Schwarze Auge Das dV	84.95	——	——	89.95
10. Civilization dV	84.95	——	——	99.95

CPS Frank Heidak

ES IST DA! das deutsche SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

SIERRA MEGAPACKS

Diese Programme liefern wir incl. Lösung und dt. Anl. (z.T. kpl. dt.)

Programm	Amiga	IBM-PC
Castle Of Dr. Brain dV	89.95	94.95
Conquests Of The Longbow dV	—	94.95
Dagger Of Amon Ra dV	—	89.95
Eco Quest dV	—	94.95
Heart Of China dV	94.95	94.95
King's Quest 4 dA	54.95	104.95
King's Quest 5 dV	94.95	109.95
King's Quest 6 dV	—	99.95
Leisure Suit Larry 1 - 3 dA	149.95	149.95
Leisure Suit Larry 1 dA	89.95	94.95
Leisure Suit Larry 3 dA	94.95	94.95
Leisure Suit Larry 5 dV	89.95	94.95
Police Quest 3 dV	89.95	94.95
Quest For Glory 3 dV	—	99.95
Rise Of The Dragon dV	94.95	94.95
Space Quest 1 SCI dA	89.95	94.95
Space Quest 4 dV	89.95	94.95
Willy Beamish dV	89.95	94.95

Lern- und Anwendersoftware

PC Aquarium	PC 149,95
PC Auto	PC 149,95
PC Cosmos	PC 149,95
PC Globe	PC 139,95
PC Mensch	PC 149,95
Deluxe Paint 4	AM 299,95
X-Copy Tools incl. Hardware	AM 89,95

IBM-PC Soundkarten IBM-PC

Roland Soundkarte LAPC 1	PC 799,95
Roland Soundkarte SCC 1	PC 799,95
Sound Blaster V 2.0	PC 199,95
Sound Blaster PRO incl. MIDI Kit und Windows 3.1	PC 379,95
Sound Blaster CM/S-Chipset für V 2.0	PC 69,95
Sound Blaster CD-ROM Laufwerk	PC 579,95
Aktiv-Boxen - Betrieb mit Netzteil oder Batterien möglich	Paar 59,95
Video Blaster Genlock-Karte	PC 639,95

Zubehör allgemein

4 Marken-Akkus mit Universal-Ladegerät	34,95
Marken-Akkus Mignon	pro Stück 4,95
Mausmatte	9,95
Speichererweiterung für A 500 mit Uhr	59,95
Verlängerung Monitor/Maus/Joystick - 2 m	9,95

Disketten

high density		double density
3,5 " 209,95	je 100 Stück	3,5 " 99,95
5,25 " 119,95	je 100 Stück	5,25 " 59,95

MAN SPRICHT DEUTSH!

unser Angebot in Software mit deutscher Anleitung oder komplett deutsch

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
10 Great Games dA	89.95	—	89.95	99.95
1869 dV	79.95	—	—	89.95
A Train dV	—	—	—	109.95
Aces Of The Pacific dA	—	—	—	89.95
Adventurers The dA	69.95	—	69.95	84.95
Air Combat Aces dA	79.95	—	79.95	89.95
Air Land Sea dA	84.95	—	—	89.95
Airbus A 320 dA	99.95	—	99.95	99.95
Alone in the Dark dA	—	—	—	94.95
Amberstar dA	84.95	—	84.95	89.95
Aquatic Games dA	69.95	—	—	—
ATAC dA	—	—	—	89.95
B 17 Flying Fortress dA	—	—	—	99.95
Bard's Tale Construct. Kit dA	—	—	—	79.95
Bard's Tale Trilogie dA	—	—	—	89.95
Battle Isle dA	79.95	—	—	89.95
Battle Isle Data Disk 1 dA	49.95	—	—	49.95
Birds Of Prey dA	84.95	—	—	94.95
Bundesliga Manager Edition dV	89.95	—	—	89.95
Bundesliga Manager Prof. dV	79.95	—	—	79.95
Cadaver dV	74.95	—	74.95	89.95
Campaign dV	74.95	—	—	84.95
Castles dV	69.95	—	—	84.95
Champions Of Krynn dA	74.95	74.95	—	74.95
Chess Master 3000 dA	—	—	—	84.95
Combat Classics dA	69.95	—	—	74.95
Conquestador dV	79.95	59.95	—	79.95
Conquestador Szenario Disk dV	44.95	29.95	—	44.95
Curse of Enchantia dA	89.95	—	—	89.95
Dark Queen Of Krynn dV	—	—	—	89.95
Darklands dV	—	—	—	119.95
Darkseed dA	—	—	—	94.95
Death Knights Of Krynn dV	79.95	74.95	—	84.95
Deutsches Afrika Korps dV	—	69.95	—	—
Dune dV	79.95	—	—	89.95
Dungeon Master dA	—	—	—	84.95
Elite dA	69.95	—	—	69.95
Elite Plus dA	—	—	—	94.95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Elvira 1 dV	79.95	59.95	79.95	89.95
Elvira 2 dV	84.95	49.95	—	84.95
Epic dA	79.95	—	—	84.95
Eternam dV	—	—	—	89.95
Eye Of The Beholder 1 dV	79.95	—	—	79.95
F 117 A Nighthawk dA	—	—	—	99.95
F 15 Strike Eagle 2 dA	84.95	—	84.95	84.95
F 19 vs M 29 Compilation dA	89.95	—	—	94.95
Falcon 3.0 (MS-DOS 5.0!) dA	—	—	—	99.95
Falcon 3.0 Mission Disk dA	—	—	—	69.95
Flugsimulator 4 dV	—	—	—	149.95
Links Golf (PC Vers. 386 Pro) dA	84.95	—	—	99.95
Lost Files Sherlock Holmes dV	—	—	—	94.95
Lotus 3 dA	59.95	—	—	—
Lure Of The Temptress dV	79.95	—	—	89.95
M 1 Tank Platoon dA	79.95	—	79.95	94.95
Mad TV Datadisk dV	29.95	—	—	29.95
Mad TV dV	79.95	—	—	89.95
Manchester United Europa dA	69.95	44.95	69.95	79.95
Maniac Mansion dV	69.95	44.95	69.95	69.95
Mantis dA	—	—	—	119.95
Mega-Lo-Mania dV	39.95	—	—	89.95

ACHTUNG! - NEUE KENNZEICHNUNG - ACHTUNG!
dA = deutsche Anleitung · dV = deutsch auch auf dem Bildschirm

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Gateway To Savage Frontier dV	79.95	69.95	—	89.95
Global Effect dA	84.95	—	—	89.95
Goblins 2 dV	79.95	—	—	89.95
Grandmaster Chess dA	—	—	—	84.95
Gunship 2000 dA	—	—	—	99.95
Gunship 2000 Szenario dA	—	—	—	69.95
Gunship dA	69.95	59.95	—	89.95
Harpoon 1.21 Battleset 3 od. 4 dA	44.95	—	—	44.95
Harpoon 1.21 dA	84.95	—	—	89.95
Harpoon 1.21 Editor dA	49.95	—	—	49.95
Heroes Of The 357th dA	—	—	—	84.95
History Line dV	—	—	—	89.95
Humans dA	69.95	—	—	69.95
Indiana Jones 3 Adventure VGA dV	—	—	—	89.95
Indiana Jones 3 Adventure dV	67.95	—	67.95	67.95
Jimmy Whites Snooker dA	79.95	—	—	79.95
John Madden Football dA	69.95	—	—	—
Kaiser dV	99.95	—	99.95	99.95
Kathedrale Die dV	89.95	—	—	89.95
Leather Godesses Phobos 2 dV	—	—	—	99.95
Legend Of Faerghail dV	74.95	—	74.95	74.95
Microprose Grand Prix F. 1 dA	84.95	—	84.95	—
Might & Magic 3 dV	79.95	—	—	89.95
Might & Magic 4 dV	—	—	—	89.95
Monkey Island 1 dV	79.95	—	79.95	89.95
Nigel Mansell Grand Prix	69.95	—	—	74,95
No Second Price dA	69.95	—	—	—
Perfect General Data Disk dA	49.95	—	—	49.95
Perfect General The dA	84.95	—	—	89.95
PGA Courses dA	44.95	—	—	44.95
PGA Golf Plus dA	79.95	—	—	84.95
Pinball Fantasies dA	69.95	—	—	—
Pirates ! dA	69.95	54.95	—	69.95
Planet's Edge dV	—	—	—	89.95
Pools Of Darkness dV	89.95	—	—	89.95
Populous 2 Challenge Data dA	34.95	—	—	—
Populous 2 Plus Data dA	79.95	—	—	—
Populous World Editor dA	44.95	—	—	—
Quest & Glory dA	79.95	—	79.95	89.95
Railroad Tycoon dA	84.95	—	84.95	94.95
Rampart dA	69.95	—	—	79.95
Realms dA	79.95	—	—	29.95

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Red Baron dV	84.95	—	—	89.95
Rex Nebular dA	—	—	—	89.95
Shadow of the Beast 3 dA	74.95	—	—	—
Shadowlands dA	79.95	—	79.95	79.95
Shuttle dV	79.95	—	—	114.95
Silent Service 2 dA	84.95	—	84.95	84.95
Sim Ant dV	89.95	—	—	89.95
Sim City und Populous dA	79.95	—	79.95	79.95
Sim Earth dV	—	—	—	84.95
Skat 92 dA	—	—	—	74.95
Space Max dA	74.95	—	—	—
Special Forces dA	84.95	—	84.95	99.95
Spellcasting 301 dA	—	—	—	74.95
Star Trek 25th Anniversary dA	—	—	—	84.95
Starbyte Collection No.1 dV	74.95	49.95	—	79.95
Starflight 2 dA	69.95	—	—	79.95
Steigenberger Hotelmanager dV	59.95	44.95	—	69.95
Task Force 1942 dA	—	—	—	109.95
Treasures Of Sav. Frontier dV	—	—	—	89.95
Troddlers dA	69.95	—	—	—
Ultima 5 dA	79.95	49.95	—	—
Ultima 7 Forge of Virtue dA	—	—	—	49.95
Ultima Underworld dA	—	—	—	89.95
UMS 2 dA	79.95	—	79.95	89.95
UMS 2 Planeteneditor dA	—	—	—	79.95
War in the Skies dA	—	—	—	99.95
Ween dV	79.95	—	79.95	94.95
Wing Comm. 1 Secr. Miss. 1 dA	—	—	—	44.95
Wing Comm. 1 Secr. Miss. 2 dA	—	—	—	44.95
Wing Comm. 2 Spec. Op. 1 dA	—	—	—	49.95
Wing Comm. 2 Spec. Op. 2 dA	—	—	—	49.95
Wing Comm. 2 Speech Disk dA	—	—	—	49.95
Wing Commander 1 dV	89.95	—	—	—
Wizardry 6 Bane C. Forge dV	79.95	—	—	79.95
Wizkid dA	69.95	—	69.95	—
World Wrestling Federation dA	69.95	44.95	—	—
Zak Mc Kracken dV	69.95	49.95	69.95	69.95
Zool dA	59.95	—	—	—

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-
die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen .... ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen .... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
bitte ankreuzen

Computertyp .... ▫ **Kundenmagazin (kostenlos)**

American Express Cards Welcome · Eurocard · MasterCard · Access · Diners Club International · VISA

PP 02/93

AUFTRAGGEBER

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

Fahrrad noch schnell die Luftpumpe. An dem Ticketschalter gibt man dem Beamten ein bißchen Geld, woraufhin er Jason eine rote Mitgliedskarte überreicht.

Man gibt diese in der Bar dem Barkeeper und spricht dann die Piloten an. Einer erklärt sich dann bereit, Jason nach Rio Blanco zu fliegen. Kaum im Flugzeug, möchte der Pilot auch schon, daß wir mal eben raushüpfen.

Chapter 5:

Da ein Sprung aus einem fliegendem Flugzeug nicht gerade gesundheitsfördernd ist, öffnet Jason den Hühnerkäfig (warten bis der Pilot "I'm waiting" sagt). Die Hühner können ihn dann dazu überreden, für uns aus dem Flugzeug zu springen. Jedoch ergibt sich jetzt ein neues Problem: Das Flugzeug stürzt ab. Jason befestigt den herumliegenden Fallschirm am Türgriff und betritt das Cockpit. Um eine Bruchlandung hinzulegen, zieht man am linken Steuerrad, am mittleren Hebel und an dem Schalter rechts neben dem linken Steuerrad.

Nach der Bruchlandung schiebt man die Kiste beiseite und öffnet die darunterliegende. Das darin befindliche Gummiboot bläst Jason mit der Luftpumpe auf. Damit kann man nun das sinkende Flugzeug verlassen.

Chapter 6:

Zuerst klaut man etwas Pfeffer vom Wagen, der ungefähr in der Mitte des Bildschirms steht. Jetzt betritt man das "Lokal". Hier muß man aufpassen, denn jedesmal, wenn man hier etwas Unerlaubtes macht (z.B. etwas klaut), darf die Frau am Tresen nicht zusehen. Bevor man hier zuschlägt, redet man erst einmal ein paar Worte mit ihr, verläßt kurz das "Lokal", betritt es dann aber sofort wieder.

Jetzt sind die zwei Männer am Tisch verschwunden, haben aber ein nettes Trinkgeld dagelassen. Zusätzlich nimmt man sich von dem übriggebliebenen Essen ein bißchen Käse. Auf dem 2. Tisch liegt ein Feuerzeug, das Jason ebenfalls einsteckt.

Jetzt mischt man den Pfeffer unter das Essen (vorher mit dem auf dem Tresen liegenden Messer kleinhacken). Dieses Messer wird im weiteren Verlauf des Spiels noch sehr nützlich sein. Nach dem kleinen Anfall der Person, die uns den Weg ins Hotel versperrt hat, können wir es endlich betreten. Zuerst benutzt man das Geld mit dem Telefon, hebt den Hörer ab und wählt die Nummer.

Nachdem es dreimal getutet hat, hängt man wieder ein. Jetzt legt man den Käse in die Mausefalle und nimmt sich das Geld aus dem Mauseloch.

Zurück im Lokal begegnen wir Maya. Ihr geben wir auf ihre Fragen folgende Antworten: "1952, 3 sisters and 1 brother, Wild Women".

Jetzt verläßt Jason das Lokal und kauft bei dem Händler die Munition, den Spaten, das Fischnetz und die giftige Wurzel. Jason lehnt die Leiter, die am Lokal steht, an die Hotelwand und stupst das Schild mit dem Stock (liegt am Ufer) an. Von der Person, die eben zuvor Schläge bezogen hat, bekommt Jason zur Belohnung einen Klumpen Gold. Nun kann man sich zu Maya ins Kanu gesellen und lospaddeln.

Chapter 7:

Während uns Allen Feuerschutz gibt, bauen wir mit Hilfe der Metallplatte und dem Holzhaufen eine Barrikade. Nun versorgt man Allen mit neuer Munition. Maya benutzt nun die vom Baum herunterhängende Schlingpflanze mit der Brücke, die Jason nun überqueren kann. Allen jedoch schafft das nicht so ganz.

Chapter 8:

Damit uns der Kapitän auch mitnimmt, geben wir ihm die Zigaretten und zusätzlich noch den Klumpen Gold. Dafür schmeißt er uns später auch über Bord, behält dummerweise aber Maya bei sich. Am Ufer wartet Jason, bis der Wachmann vorbei ist, und nimmt ein Schilfrohr von der anderen Seite, bevor er das Wasser mit der Wurzel vergiftet.

Jetzt kann er ungestört zum Schiff schwimmen. Hier wartet man erneut die Patrouille ab, und klettert dann aufs Schiff. Hier muß man immer aufpassen, daß man nicht zufällig der Wache begegnet. Ungefähr in der Mitte des Schiffes öffnet man die Kiste und nimmt sich die Harpune. Diese legt man in die Vorrichtung am Rumpf des Schiffes ein (vorher muß diese aber noch gedreht werden).

Bevor der Wachmann kommt, muß man noch eine Kiste wegschieben, damit die Schußlinie frei ist. Kommt er jetzt in Schußweite, schießt man ihn über Bord.

An der ersten Kajüte kann man durchs Bullauge ins Schiff sehen. Jason nimmt sich den herumliegenden Schlüssel mit der Angelrute und öffnet damit die Tür zur zweiten Kajüte, die er dann betritt.

Jason verbarrikadiert jetzt die Tür und bastelt sich aus der Flasche im Wandschrank, aus dem Tuch und dem Feuerzeug einen Molotow-Cocktail, den er aus dem Bullauge wirft. Durch das Feuer wird der Kapitän abgelenkt und wir können das Schiff fluchtartig verlassen.

Jason und Maya sind nun bei einem Eingeborenenstamm zu Besuch. Um den Eingeborenen zu beweisen, daß wir im Guten kommen, muß Jason zuerst den Feuerwerkskörper ins Feuer werfen (dieser befindet sich in der vorbeischwimmenden Kiste, die mit dem Netz eingefangen werden muß). Die Eingeborenen geben sich aber noch nicht zufrieden. Sie wollen, daß wir das kleine Kind heilen.

Kein Problem: Man benutzt den Wurm unter dem Stein mit der Angel und fängt damit den Fisch. Der kommt in den Suppentopf. Jetzt nimmt man sich die Pflanze am linken Bildschirmrand. Die kommt auch in die Suppe.

Zu guter Letzt kommt noch etwas Wasser aus dem Kanister dazu. Jason nimmt sich jetzt den Schöpflöffel aus dem Zelt, und gibt dem Jungen damit etwas von der Suppe.

Chapter 9:

Jetzt geht's mit dem Kanu weiter. An der ersten Abzweigung nimmt man den unteren Weg. An der nächsten und übernächsten jeweils den oberen. An der letzten Abzweigung schlägt man am besten wieder den unteren Weg ein.

Am Ziel angekommen, gibt Jason dem alten Mann den Kompaß und die Karte – und schon geht's weiter in den Dschungel. Jason legt nun die Holzplanke auf den Stein und katapultiert Maya nach oben (Maya muß sich hierfür auf den linken Teil der Planke stellen und Jason springt dann vom Baumstumpf auf den rechten Teil). Anschließend kann Maya den Baum über die Schlingpflanzen erklimmen.

Oben angekommen, schwingt sie sich à la Tarzan auf die andere Seite und wirft Jason das Seil zu, woran er hochklettern kann. Nun zieht Jason Maya im Korb nach oben, woraufhin sie das Baumhaus betritt.

Chapter 10:

Zu Beginn nimmt sich Maya den Schlüssel vom Skelett am Fenster (Brust) und öffnet damit die Truhe. Die Pergamentrolle nimmt sie dann an sich. Mit der Machete hackt sie am rechten Bildschirmrand ein Skelett frei, welchem sie auch sofort mit der Machete die Brustplatte abnimmt. Dort befindet sich ein grüner Edelstein, den Maya ebenfalls einsteckt. Jetzt fahren Jason und Maya mit dem Kanu weiter (oben, unten, unten, oben).

Chapter 11:

Zuerst nimmt man sich die Kette (in der Nähe des Toten am oberen Zelt), dann den Schlüssel (in der Hand des Toten links vom oberen Zelt). In der Kiste zwischen den beiden unteren Zelten findet Jason einen Geigerzähler, womit er auch sofort fleißig auf die Suche geht. Am stärksten schlägt dieser am Busch des oberen linken Baumes aus, wo Jason auch schon bald eine Pfeilspitze findet.

Dann tankt Jason den Jeep mit dem Kanister aus dem oberen Zelt auf (Tankdeckel nicht vergessen; liegt in der Nähe). Jetzt startet man den Jeep mit dem Schlüssel. Die Seilwinde legt man zum Baumstamm, wo sie mit der Kette befestigt wird. Nun betätigt man den Hebel an der Seilwinde und zieht den Stamm hoch. Unter der Ecke des Tuches befindet sich eine Kiste mit Dynamit, das Jason natürlich mitnimmt.

Weiter geht die Reise mit dem Kanu (oben, oben, oben, unten, oben). Am Ziel angekommen, fallen Jason und Maya einen Wasserfall hinunter. Am anderen Morgen wird Maya angeschossen und verschwindet unter dem Wasserfall. Jason folgt ihr.

Chapter 12:

Unter dem Wasserfall schiebt Jason den Ast zur Seite, woraufhin eine Geheimtür erscheint. Um sie zu öff-

nen, muß die Pfeilspitze mit der Gravur benutzt werden. Nachdem der Geheimgang betreten wird, sucht man am besten hinter dem zweiten Pfeiler Schutz, denn hier ist man auch vor den Schüssen der Verfolger sicher.

Wenn diese die Bogenschützen niedergeschossen haben, legen wir eine gezündete Sprengladung an den zweiten Pfeiler und verschwinden (dies bekommt den Verfolgern äußerst schlecht). Da man jedoch für einen Eindringling gehalten wird, werfen einen die Amazonen in die Ameisengrube.

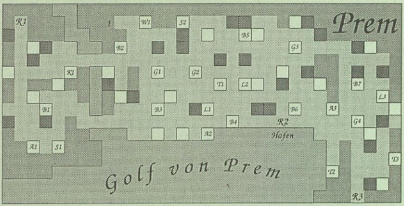
Chapter 13:

Jetzt sollte man sehr schnell vorgehen. Zuerst schneidet man die herunterhängende Blume mit dem Messer ab, so daß die Flüssigkeit heruntertropft. Jetzt nimmt man den Stab und die Schuhe, wovon aber nur die Senkel übrigbleiben. Jason bastelt sich nun aus Senkel, Stab und Messer eine Waffe.

Jetzt schiebt man den Schildkrötenpanzer gegen die Wand und stellt sich drauf. Wenn jetzt die Riesenameise ankommt, wartet man bis sie von der heruntertropfenden Flüssigkeit getroffen wird. Ist die Ameise abgelenkt, nimmt man sich die Fackel und sticht mit der Waffe auf die Ameise ein. Der Endsequenz steht nichts mehr im Weg.

Das Schwarze Auge

Hier der zweite Teil von Ugo Orzinculos Mammutlösung zu Attic's Rollenspielknaller.



R1 = Reisepunkt Kord
R2 = Hafen: Thorwal, Hjalsingor, Manrin, Kord, Skjal, Aryn, Runinshaven, Ottarje
R3 = Reisepunkt Skjal

B1 = Taverne 'Drachenhals'
B2 = Taverne 'Pottwal'
B3 = Taverne 'Graugans'
B4 = Taverne 'Alle Winde'
B5 = Taverne 'Am Stein'
B6 = Taverne 'Heimkehr'
B7 = Taverne 'Bei Hjalskes'

G1 = Gasthof 'Premer Hof'
G2 = Gasthof 'Bei Venske'
G3 = Gasthof 'Ottasjolm'
G4 = Gasthof 'Zur Trutz'

T1 = Travia-Tempel
T2 = Swafnir-Tempel
T3 = Rondra-Tempel

A1 = Heiler 'Anga Orgensdottir'
A2 = Heiler 'Eirik Schädelbrecher'
A3 = Heiler 'Thinmar Oris'

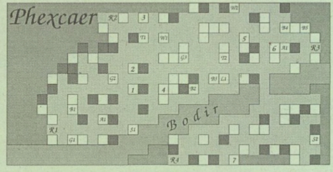
1 = Dungeon: Eine verlassene Mine

S1 = Schmiede 'Der Starke Deorn'
S2 = Schmiede 'Orgen Gundridson'

W1 = Waffenladen 'Herm Jurgasvalsson'

L1 = Kramerladen 'Storko von Grollbritz'
L2 = Kramerladen 'Beo Beornsson'
L3 = Kramerladen 'Swafnild Ragnarsdottir'

K1 = Kräuterladen 'Der Einbeinige'



R1 = Reisepunkt Vilnheim
R2 = Reisepunkt Einsiedlersee
R3 = Reisepunkt Groenvelden
R4 = Reisepunkt Skelellen

G1 = Gasthof 'Grauer Vogt'
G2 = Gasthof 'Phex Sieben Himmel'
G3 = Gasthof 'Roter Milan'

T1 = Peraine-Tempel
T2 = Phex-Tempel (Dialog)

B1 = Taverne 'Wilder Bodir'
B2 = Taverne 'Lämmlein und Wölfe'
B3 = Taverne 'Schnapphahn'
B4 = Taverne 'Am Großen Haus'
B5 = Taverne 'Dickspecht'

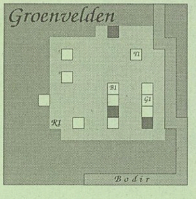
W1 = Waffenladen 'Walrude Hesoch'
W2 = Waffenladen 'Regolan Russil'

L1 = Kramerladen 'Holiko Ferdes'
L2 = Kramerladen 'Meister Hoimomund'

1 = Tempel (Falle: Überfall)
2 = Spielhaus
3 = Falle (wie Punkt 1)
4 = Alter Mann (Informationen)
5 = Bordell (Informationen)
6 = Stadthaus (Archiv)
7 = Fuhrhof (Post)

A1 = Heiler 'Mada Hulin' (2x)

S1 = Schmiede 'Alrik Derondan'
S2 = Schmiede 'Der Lange Gerbald'

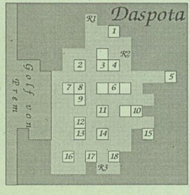


R1 = Reisepunkt Phexcaer

G1 = Gasthof 'Sicherer Hafen'

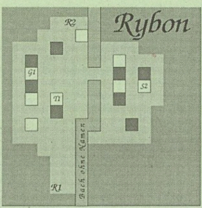
B1 = Taverne 'Bodirschänke'

T1 = Peraine-Tempel



R1 = Reisepunkt Ottarje
R2 = Reisepunkt Rybon
R3 = Reisepunkt Varnheim

1 = Wachhaus
2 = Taverne 'Grünes Hufeisen'
3 = Bordell 'Sonya's'
4 = Taverne 'Haken-Hugo'
5 = Haus der Kapitäne
6 = Tätowierer
7 = Tischler (Schiffbau)
8 = Gasthof 'Letzte Ruh'
9 = Bordell 'Liebesgeflüster'
10 = Lagerhaus
11 = Taverne 'Zum Holzbein'
12 = Segelmacher
13 = Spielhaus
14 = Piratenprügelei
15 = Waffenlager
16 = Alter Mann
17 = Schmied
18 = Wache

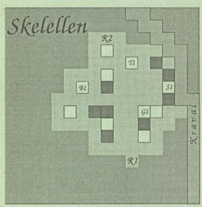


R1 = Reisepunkt Daspota
R2 = Reisepunkt Thoss

G1 = Gasthof 'Am Hafen'

S1 = Schmiede 'Brin Bolter'

T1 = Travia-Tempel



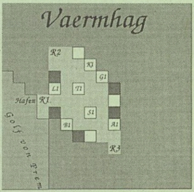
R1 = Reisepunkt Kravik
R2 = Reisepunkt Phexcaer

G1 = Gasthof 'Letzte Rast'

B1 = Taverne 'Orkschädel'

T1 = Peraine-Tempel

S1 = Schmiede 'Tuwine Isleifsdotter'



R1 = Hafen: Thorwal, Varnheim
R2 = Reisepunkt Varnheim
R3 = Reisepunkt Thorwal

G1 = Gasthof 'Zum Tempel'

B1 = Taverne 'Küstennebel'

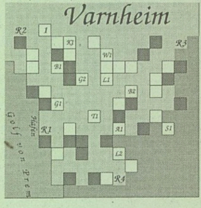
A1 = Heiler 'Sendo aus Thorwal'

T1 = Rondra-Tempel

S1 = Schmiede 'Der Salzeraner'

L1 = Kramerladen 'Tuwine Fjolnirsdottir'

K1 = Kräuterladen 'Alrik Groben'



R1 = Hafen: Vaermhag, Ljasdahl, Ottarje, Thoru
R2 = Reisepunkt Daspota
R3 = Reisepunkt Auplog
R4 = Reisepunkt Vaermhag

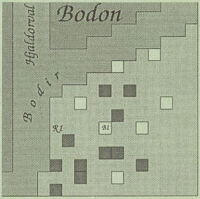
1 = Eliane Windenbek

G1 = Gasthof 'Herberge Varnheim'
G2 = Gasthof 'Rorlifs Bescheidene Hütte'

B1 = Taverne 'Schwert und Schiff'
B2 = Taverne 'Pelikan'

A1 = Heiler 'Herjan'
T1 = Travia-Tempel
S1 = Schmiede 'Einar Eindrinsson'

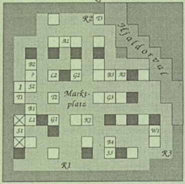
W1 = Waffenladen 'Firunja von Olport'
L1 = Kramerladen 'Vandrad der Gerissene'
L2 = Kramerladen 'Olgarda Nordfahrer'
K1 = Kräuterladen 'Lingard Karvensdotter'



R1 = Reisepunkt Vilnheim

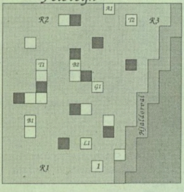
B1 = Taverne 'Zum Fröhlichen Ork'

Oberorken



R1 = Reisepunkt Vilnheim
R2 = Reisepunkt Felsteyn
R3 = Reisepunkt Einsiedlersee
1 = Dungeon
G1 = Gasthof 'Wegrast'
G2 = Gasthof 'Schwarzes Gold'
G3 = Gasthof 'Glücklicher Prospektor'
B1 = Taverne 'Ingerimms Feuer'
B2 = Taverne 'Ehernes Oxhoft'
B3 = Taverne 'Am Bodir'
B4 = Tavernes 'Eisenfaust'
A1 = Heiler 'Meister Veridis'
A2 = Heiler 'Starkod Hengistson'
T1 = Ingerimm-Tempel
T2 = Travia-Tempel
T3 = Ifirn-Tempel
S1 = Schmiede 'Kolban Gerrosch'
S2 = Schmiede 'Rodar, Sohn des Grufalm'
S3 = Schmiede 'Traviadan Jassdel'
W1 = Waffenladen 'Morka, Sohn des Grufalm'
W2 = Waffenladen 'Korbaosch, Sohn des Korok'
L1 = Kramerladen 'Thure Olvirsson'
L2 = Kramerladen 'Tardosch, Sohn des Grufalm'
K1 = Kräuterladen 'Hatja Zhufis'

Felsteyn



R1 = Reisepunkt Oberorken
R2 = Reisepunkt Orkanger
R3 = Reisepunkt Einsiedlersee

1 = Isleif Olgardsson

G1 = Gasthof 'Hjaldors Ruh'

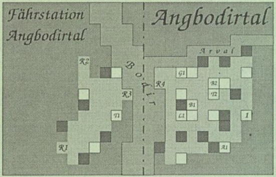
B1 = Taverne 'Eldgrimas Stube'
B2 = Taverne 'Erz und Steyn'

A1 = Heiler 'Throndax'

T1 = Ingerimm-Tempel
T2 = Firun-Tempel

L1 = Kramerladen 'Schlauer Masgar'

Fährstation Angbodirtal / Angbodirtal



R1 = Reisepunkt Kyklan
R2 = Reisepunkt Auplog
R3 = Reisepunkt Angbodirtal
R4 = zur Fährstation Angbodirtal

1 = Beorn Hjallasson

G1 = Gasthof 'Am Arval'

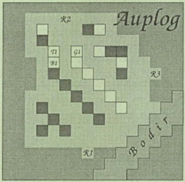
B1 = Taverne 'Piratenschänke'
B2 = Taverne 'Springender Lachs'

A1 = Heiler 'Ole Ormsson'

T1 = Efferd-Tempel
T2 = Firun-Tempel

L = Kramerladen
L1 = 'Morgdin, Sohn des Hordin'

Auplog



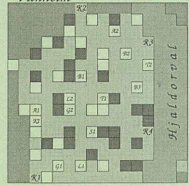
R1 = Reisepunkt Fährstation Angbodirtal
R2 = Reisepunkt Varnheim
R3 = Reisepunkt Vilnheim

G1 = Gasthof 'Bei Hjargard'

B1 = Taverne 'Schneller Pfeil'

T1 = Phex-Tempel

Vilnheim



R1 = Reisepunkt Auplog
R2 = Reisepunkt Oberorken
R3 = Reisepunkt Phexcaer
R4 = Reisepunkt Bodon

G1 = Gasthof 'Großer Bodir'
G2 = Gasthof 'Glockenspiel'
B1 = Taverne 'Orkschädel'
B2 = Taverne 'Erz und Kohle'
B3 = Taverne 'Alter Flößer'

A1 = Heiler 'Yasma Yngvarsdottir'
A2 = Heiler 'Allyron der Elf'

T1 = Travia-Tempel
T2 = Swafnir-Tempel

S1 = Schmiede 'Argo, Sohn des Almer'

L1 = Kramerladen 'Hjalla Liskolfsdottir'
L2 = Kramerladen 'Thure von Guddasunden'
K1 = Kräuterladen 'Melion Mecaris'

Dinosaurs (Super NES)

Eine wahre Cheat-Flut sandte uns G. Karos aus Wangen-Haslach. Um im prähistorischen Jump'n'Run-Spektakel *Dinosaurs* für kurze Zeit unverwundbar zu werden, gebt ihr folgende Tastenkombination ein: X und oben, links, A und links, R, rechts, Y und links, Y und rechts, Select und unten. "A und links" bedeutet dabei, A gedrückt halten und das Steuerkreuz nach links drücken. Wer für immer unzerstörbar durchs Spiel wetzen will, benutzt folgenden Cheat, den Ihr zusätzlich zum ersten eingebt: B und rechts, R und rechts, B und oben, X und oben, R und rechts, B und oben, X und links, Select und unten. Habt Ihr's geschafft, ertönt ein liebliches Klingelzeichen.

TIP DES MONATS

Alien 3 (Mega Drive)

Der *Tip des Monats* und damit die 777 Märker gehen an Peter Müller aus Köln für seine toll gezeichneten Karten zum nicht eben leichten Action-Spektakel *Alien 3*. Besonders Alien-Jägern, die bis jetzt mit dem knackigen Zeitlimit zu kämpfen hatten, kommen die übersichtlichen Karten wie gerufen.

Mario-Fans aufgepaßt! Das beste Super-NES-Spiel des Jahres durchzuspielen, gehört wohl zum Traum aller Nintendo-Freunde. So bekam ich die große Aufgabe, *Super Mario Kart* durchzuspielen, um allen *Mario-Kart*-Verzweifelten mit dem *Tip aus der Redaktion* aus der Patsche zu helfen. Zwei Wochen, vier Joypads und drei Dutzend Nervenzusammenbrüche später war es vollbracht: Der witzige Abspann wurde bewundert. Ironie des Schicksals und erneuter Motivationshammer: Das Modul offenbarte die extrem schwierige 150-ccm-Klasse, an der ich bis heute mächtig zu knacken habe. Nichtsdestotrotz habe ich in den *Tips aus der Redaktion* alle meine Erfahrungen mit der rasanten Gang um den Klempner Mario zusammengetragen. Bowser und Konsorten sollten Euch nun keine Probleme mehr bereiten.

Mega-Drive-Fans hingegen dürfen sich an den *Alien-3*-Karten erfreuen und mit dem *Taz-Mania*-Cheat den tasmanischen Vielfraß zum ersehnten Abspann geleiten. Für den nächsten Monat erwarte ich von Euch eine wahre Flut an tollen Tips, da der Weihnachtsmann hoffentlich ganze Modulstapel bei Euch vergessen hat. Springt also ein Obermotz nach einer seltsamen Tastenkombination vom Eiffelturm oder verführt *Sonic* nach fünf herzhaften Klopfern aufs Modul seinen Freund Tails, nehmt Euch eine Postkarte, schreibt Euren Tip auf dieselbe, klebt die Briefmarke daneben und schickt das Kärtchen an die *POWER PLAY*. Die Adresse findet Ihr wie immer auf der Inhaltseite unserer *POWER-TIPS*.

Allzeit eine Handvoll Extrawaffen und Power-Up´s im RAM, wünscht Euer

Kurt

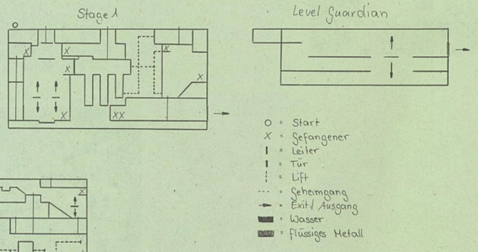
Taz-Mania (Mega Drive)

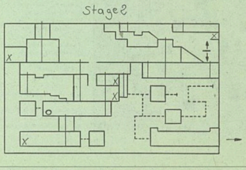
Auch die Jagd mit dem tasmanischen Vielfraß nennt einen Cheat ihr eigen: Im Titelbild einfach auf beiden angeschlossenen Joypads A, B, C und Start gleichzeitig drücken. Wer im Spiel pausiert und B drückt, ist unverwundbar – wer C drückt, springt schnurstracks ins nächste Level. Herausgefunden hat dies M. Yilmaz aus Bamberg.

Wings 2 (Super NES)

Und nocheinmal G. Karos aus Wange-Haslach: Die *Wings-2*-Paßwörter dürften anfallende Pilotenprobleme schnell beheben.

Level 01:	FGYHMBL!nG!xF!
Level 02:	r5xKDJC2pf!V
Level 03:	HCcMJ6R!brG!v!
Level 04:	VrBPWPBHvw!Z
Level 05:	T!LRLRiwBBF!B!
Level 06:	jD1TXGdtGB!r
Level 07:	sB7QOwWYGBD
Level 08:	CG!YPDM4l3!Zh!
Level 09:	hBWOJGj4BH!Q
Level 10:	!7zG!LR6WVWw2
Level 11:	!!4Tb!NGPM-WTs!3
Level 12:	G!!dNNG!Brkf6
Level 13:	DC!WJrchChB!8
Level 14:	NjrCJwblHXL
Level 15:	BBzdPB!!FZlF!
Level 16:	Gz!dRj8FN7F!q
Level 17:	!c!FkvGdkZBtj
Level 18:	7MwlnGWCVJ!Q
Level 19:	BBCnwLL1BB!r





KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **April-Ausgabe** (erscheint am 10. März '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 1. Februar '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Mai-Ausgabe '93** (erscheint am 14. April '93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Infocom: Suche dringend Enchanter, Spellbreaker, Cutthroats, Plundered Hearts, Moonmist., Hollywood H. Zahle sehr gut. Maxim Szenessy. Tel. 04122/53378

Netzteil, Floppy, Joysticks, Turbo Access, Turbo Process, 4 MHz, sowie Orig., Games zu verk. Tel. 02330/70061

Verk. C64 + Floppy, 15 Orig. Spiele, Datsette, Disk-Box, 2 Joys, 2 Bücher, für C64, Cadr., Nordigpower, SW Drucker (Citizen 120 D auch für PC). für 300 DM. Tel. 05144/8794 Marcel

---

Verk. C 64 mit Mon., Drucker, Floppy, 50 Disks, Datasette, Fachlit., Modul Aktion Power, VB 600 DM. Philip Heuser, 7104 Obersulm 1. Tel. 07130/9747

Die beste C64-PD-Soft: Anw., Spiele, Musik, Bilder, Demomaker, Megademos mit Plasma und Vektorbobs wie aufm Amiga. Nur das Beste von über 5000 Prg., plus alle Neuerscheinungen. Keine Gewinnerzielung, da zum reinen Selbstkostenpreis (ca. 90 Pf. pro Disk) J.D. Mallander, Stichwort:C64, Knufstr. 28, 4290 Bocholt

---

Kaufe, verk. und tausche PD-Soft, habe 1200 Prg., Disk ab 10 DM, gratis Demo-Disk bei: T. Siedenberg, Tannenweg 11, 3160 Lehre 5

Verk. C64II, Floppy, Farbmon., Final C. III, 15 Bücher, über 100 Disk, 50C64-Mag. 1984-1987, 6 Module, Mouse, 2 Joys. 3 Diskbox, 1 Orig. Spiel, 100 % o.k. VHB. 500 DM. Tel. 02174/4421

Verk. C64 II, Floppy 1541 II, 100 Disks, Joysticks, Datasette mit ca. 10 Kass., alles 100 % o.k., für 400 DM, alles i. O., Verp. Tel. 07803/4653 Frank Harter

---

Verk. Farbdrucker Commdore MPS 1550 C noch nicht benutzt, NP ca. 550 DM, Orig. verp. nur 350 DM. Tel. 06404/7013 od. 64613

Zu verschenken, gibt's bei mir nichts, C64 + Floppy 1541 II, Drucker GF-TXP 1000, Data Mouse, Joysticks, Software, VB 600 DM. Tel. 0208/662381 ab 16 h

---

C 64 II, 1541 II, je 6 Monate alt, ca. 250 Spiele, z.B. Bundesliga M., Diskbox, Joysticks, nur 450 DM, M. Tüshaus, 5600 Wuppertal 2. Tel. 0202/553746

Verk. C 64 II, 1541 II, Cartridge III, Geos 2.0, 240 Disks, über orig. Pirates, Mouse, 2 Diskboxen, alles 100 % o.k. Tel. 04638/1456 Simon VHB 500 DM

Verk. C 64 mit Mon. u. Datasette, Topzustand, 499 DM, Selbstabholer, Angeb. an: Andre Ott, Oststr. 24, O-9250 Mittweida

---

Verk. C 64 mt Floppy 1541 II, Reset, Datasette, ca. 60 Disks, Locher, Orig. Zak MC Kracken, für nur 300 DM. Angeb. an: Asmus Gunnar, Karl-Liebknecht-Str. 28, O-2594 Bad Sülze

---

Suche für den C64 folgende Games: TV Sports Football, TV Sports Basketball, Blades of Steel. Suche auch andere Sportgames, Thomas Albath, Hinter den Gärten 3, 7776 Owingen

---

C64, Dolphin DOS 3.0, 1541 II, Disklocher, 2 Diskboxen, 160 Disks, Joysticks, Mausmatte, Maushalterung, Maus, 350 DM. Tel. 06020/2536 Silvio

---

Verk. Rarität SX 64 Tragbarer C64 m. Farbmon. + Floppy, gg. Gebot, M-1 Maus, Paddles, Lightpen, Papierrollen, Farbstifte f. 1520. Nordic-Modul. Tel. 04421/26967

Verk. C 128 D, Drucker, Mon., Datasette, Joystick, Bücher, alte Comp. Zeitschriften, Happy, 64er, ASM, PP, VB 600 DM. Tel. 02832/8176 ab 18 h

---

Suche dringend Shadow of the Beast CDR zahle sehr gut. Tel. 02334/45445 Thomas Fox

---

Suche Bards Tale 1, 2 und 3, nur kpl., dt. Orig., mit Anl. für C64. Tel. 08191/8671 ab 18 h Markus

---

Verk. C 128 D mit int. Floppy 1571, Farbmon. 1901, Leerdisks, Software, Lit., für nur 450 DM. Technisch und optisch nw. Tel. 05202/5577

Verk. C64 Disk, World, California, Wintergames, Super Quintett 5 Spiele zu je 15 DM. Grand Monsterslam 25 DM. Kass. Benetta, Slaine Adv. 15 DM. Tel. 05224/6687

Verk. C 64 Disk: Bards Tales I, II je 19 DM, Bards Tales III 25 DM, Stein d., Weisen, 64er Abenteuerspiele, Vol. 2, C. Lympics je 19 DM. Tel. 05224/6687

Verk. Star LC 10, Nadeldrucker für C64/128. Kabel, Interface, Orig. HB für nur 400 sFr, 455 DM. Tel. 0041/619014310 Lorenz

---

Halt. Verk. älteren C64, Floppy 1541, ca. 150 Disks, HB, für 200 - 250 DM. Cornelius Schüler, Maulbronnerstr. 1, 7032 Sindelfingen. Tel. 07031/801462

Sammler sucht Rollen- und Strategiespiele sowie Adventures. Auch Oldies. Nur Orig., Tel. 06151/895159 Jürgen

---

Verk. North + South, Mission L., Game Over I + II, Collection, Gremlins, Western Games. Tel. 0731/382937 Marco

---

C 64 + Floppy 1541 + Farbmon. 1901 + Datasette, 3 Joysticks, Schnelllademodul, 150 Spiele VHB 600 DM. Tel. 089/649488

Verk. C 64 II, Floppy, 20 Disks, Spiele, Wert 200 DM, Datasette, 8 Cass. Final C. III, 2 Joysticks, zus. 450 DM VB, A.H. Leistner, Am Foersterweg 36, 1260 Strausberg (O)

Verk- C 64 II, Floppy 1541 II, Joysticks, Orig. Spiele, z.B. Mc Kracken, Turrican, Rainbow Island + ca. 65 besp. Disks m. Box 300 DM. Tel. 0631/16502

Amiga

Verk. Orig. z.B. R-Txpe II, Lethal E., Aqu., Gauntlet, Neb., Ork, Bubble Bobble, Alienbread, Prison, Gods. Tel. 05382/6106

Battle Isle, Populous II je 30 DM, Z-Out, Masterblazer je 15 DM, Double Bill 40 DM, Lotus II 25 DM, Powermonger 25 DM, Tiebreak 20 DM. Tel. 07731/25775 Stephan

---

Zu verk. A 500, Kick 1.3, 1 Jahr alt, 1 MB, 2. LW, 1084 S. Mon., 3 Joys, 1 Maus, 2 Boxen, 120 Disks, 18 Zeitschriften, Haube, zus. 900 DM. Tel. 02366/83544 Weiss

---

Verk. A 500, Mon. 1084, 2 LW, 1 MB, 24-Nadel-Drucker, Abdeckhaube, div. Bücher, 80 Disks, 3 Joysticks, orig. Dokum. Refl., VB 1100 DM. Tel. 02265/9258

Verk. EOB, Powermonger, Special F., SSS, Indy 500, Tie Break, je 45 DM, oder tausche gg. Die Gen., DSA oder Johmn M. Football, lieber Tausch als Verkauf. Tel. 07123/32192

Verk. orig. Civilisation 45 DM, Spec. Forces 35 DM, Das Schwarze Auge 45 DM, Ba. Isle 35 DM, B. Isle Data 30 DM, zzgl. NN-Geb., alles 1a-Zustand, Ralph Laubenbacher. Tel. 08731/71374

Verk. EOB, IVII, Cruise for a Corpse, James Pond 2, Cădaver für je 35 DM, und Champions of Krynn und Pirates für je 30 DM. Tel. 0731/6021511 Moritz

---

A 500, 1 MB Farbmon. Stereo 2. LW, 100 % o.k., m,it 38 Spielen div. Fachlit., Zub., NP über 5000 DM, FP. 1300 DM für Selbstabholer. Di, Do, Sa, und So, ab 14 h. Tel. 030/2168214

Verk. Monkey Island II, Epic, Hunt for Red, October Ghosbusters II, Untochables, Mig 29, Special F., Shock Wave, Toyota Celica. Tel. 07904/8744 Steffen

---

Verk. A 500, 1 MB, 1084 S, Mon., ext. LW, 2 Joys, 16 Orig. Spiele, z.B. F. Samurai, Turrican, 1, 2, Exe of the Beholder, 3 Diskboxen, 200 Disks für nur 900 DM. Tel. 0234/860408 Daniel

---

Verk. Bandit Kings 40 DM, Populous II 30 DM, Kings B., Megalomania dt. 20 DM, habe alle SSI Rollenspiele. Preise auf Anfrage auch kpl. Tel. 06173/62511

Orig. zu günstigen Preisen, z.B. Carl Lewis Challenge 45 DM, Liste anfordern von Amiga, PC, C64, G.B. Sega und Nintendo Spiele. Tel. 04361/1365

Verk. Rainbow Islands, New Zealand St., Beach Volley, Nebalus I, Rodland, Tausche auch gg. Mega Twins oder andere Games, tausche Fire and Ice gg. Bubble Bobble III. Tel. 09421/31919

Amiga Orig. sehr günstig F-16 Falcon 10 DM, Heroes of the L. 10 DM, F.A-18 Interceptor 10 DM, alles zus. für 20 DM. Tel. 02161/208925 Stefan

---

A 500, 1 MB, 2LW Mon. 1084, 9-Nadel-Drukker, 3 Joysticks, Maus, Boxen, 200 Disks. VB 1400 DM. Tel. 02944/2468

Verk. A 500, 1 MB, LW, 1084 S, 200 Disks, 19 Orig. Spiele, Push ver, Lure of... Monkey 2, Fate, Bane of, F-19, Space Crusade u.,a. DM 1400. Tel. 0221/464577 ab 20 h

---

A 2000 B, 2 x 3,5" 3 MB HD 48 MB, Mon. 1084 S, TV-Tuner, Orig. Software, Lit., Zub., 1800 DM. Tel. 02251/53745

Verk. gebr. A 2000 B, Kickstartumschaltplatine 1.2/2.0, Speichererw. 44 MB Hard-Disk, u. div. Bücher, Software, VB 1400 DM. Tel. 0841/32201

Verschleudere Super Orig. Rollenspiele: Eye of the Beholder I + II, Krynn Say I + II, Might & Magic III u.v.m., für läppische 20-30 DM. Tel. 05606/3055

Verk. 35-45 DM, Aband Places, Manhunter 1, Fate Gates o.d. Starflight 2, Buck Rogers, Colonels, Michael. Tel. 0221/242285

Suche Amiga-Spiele, Fonts und Grafiken, für Amiga-Fox. G. Bednarz, Leimgardtsfeld 100, 4300 Essen 11

A 500, 1 MB, 2. LW, 3 Joys, ca. 120 Disks, Anwender Software, Zub., Farbmon., CM 8833, TV-Tuner, Drucker Star LC 10, VHB 1200 DM. Tel. 06124/4172 ab 18 h

---

Verk. Orig. Roger R., Rainbow Island, Dynamit, Düx je 45 DM, Larry III 45 DM, Schreibt an Lisa Beier, Bredtschneiderstr. 13, 1 Berlin 19

Verk. Philips TV-Tuner für Mon. 1084, für 100 DM, 5,25" LW von Golem für 100 DM. Tel. 0941/37019 Robert ab 18 h

---

Amiga Software abzugeben. Schreibt an: Bernd Ugousek, Postfach 333, A-9021 Klagenfurt

---

Verk. Civilisation 60 DM, Epic 45 DM, Their F. Hour 40 DM, Battle Isle, Data Disk 90 DM, Wolfpack 30 DM, Interessenten: Tel. 0271/354711 Sascha bis 18 h

---

Suche günstig 2,5 MB Speichererw., zahle gut. Tel. 0951/69771

Verk. Pirates, M&M II, Lemmings, Chrono Quest II, Blood M., Amberstar, B.T. 2, Feary Tale A, UMS 2, The Cycles u.v.m. Suche Infocom, SSI's. Tel. 0721/859677 ab 18.30 h

---

Verk. A 2000, 1084 Mon. 3 Joys, 44 Orig., Fire u. Ice, Titus, the Fax, 72 Leerdisks. Tel. 07457/2030 Tobias

---

Verk. gute, billige Amigasoftware wie z.B. Bundesliga M., Prof., PQ, Greats Courts II, Zd. BMP, sofort schreiben an Michi Zibbar, Oberfeld 85-8130 Starnberg

---

Verk. A 500 1 MB, Mon. CM 8833-II, 2. LW, Disks, X-Copy, 5.0, 2 Joysticks, Maus, Appetizer, für 1200 DM. Tel. 06359/81533, keine VB, Einzelkauf

---

Tausche F15 Strike Eagle 2 gg. Epic oder M. Island I oder II ggf. auch gg. 50 DM. Marius 07473/23895

Sehr günstig. Verk. Amiga Orig. zw. 10 - 25 DM. Tel. 09367/3670 17-20 h

---

Verk. A 2000 mit Philips Mon. CM 8833 II, 3 MB RAM, 2 x 3,5", Star LC 10, u.v. Orig. für VB 1200 DM. Tel. 06182/3984 Sven

---

Verk. Orig. Zork 1 20 DM, Mean Streets dt. 40 DM, Chrono Quest II 25 DM, Altered D., Cluebook 50 DM, suche Orig. Larry 1, 3D-Const. Kit dt. 04331/62978

Verk. Monkey II, Special F., Final F., Pit-Fighter, It came from Desert, Larry II, Police Quest II zu je 40 DM. Tausche auch. Tel. 07153/48848

Verk. Amig-Orig. zu supergünstigen Preisen. Schreibt an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafenerstr. 38, 8070 Ingolstadt

---

Suche Strategiespiele für Amiga, wenn mgl. eine Liste an: Stefan Simmet, 8352 Grafenau. Tel. 08552/3587

Verk. A 500 mit TV Modul. Joysticks, Computer Zeitschriften, 6 Orig. und Disk. für 650 DM. Tel. 06181/85648 Erik

---

Suche für A 500 das Spiel The F. Tale Adv., Abs. Matthias Stangl, Obderdirfstr. 1, 6901 Heiligkreuzsteinach. Tel. 06220/6065 für 20 DM + NN-Geb.

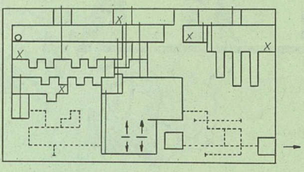
Verk. A 2000, 1 LW, Mon. 1084 S, Drucker NEC P7, Orig. Monkey Island 1, It came from desert, zu Zeitschriften, 5 Bücher VB 2000 DM. Tel. 08193/8753 Martin

---

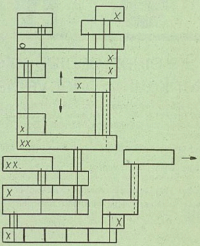
Verk. für Amiga nur zus. Lotus Turbo 2, 1869 und Lemmings für 150 DM. Alles Orig. Tel. 04421/23743

Verk. Amigagames von 5-25 DM, 1 MK-Action Rep. II, für 70 DM, Tel. 05439/1491

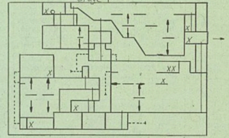
Fortsetzung siehe Seite 96



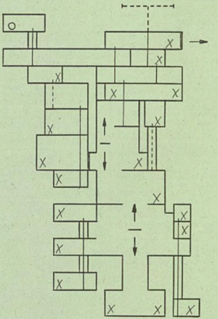
Stage 7



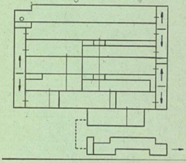
Stage 4



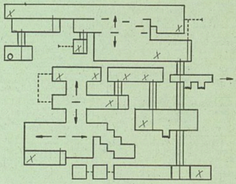
Stage 8



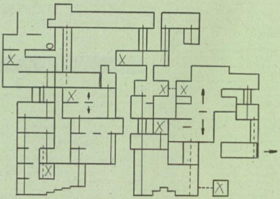
Stage 5

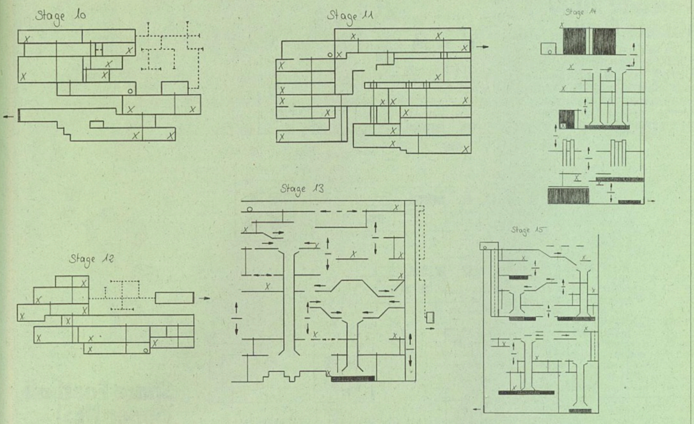


Stage 6



Stage 9





Wenn andere schon längst nicht mehr weiterwissen,

hat der Markt&Technik Buchverlag immer noch eine Lösung:

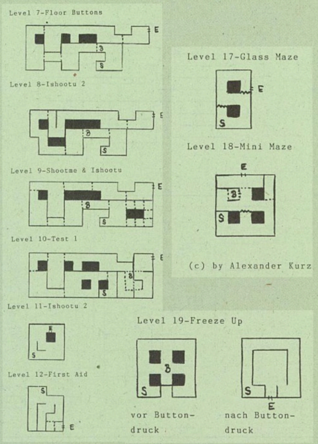
Das umfangreichste Computerbuch-Programm Deutschlands!

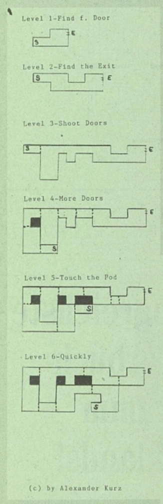
Jetzt im Buch- und PC-Handel oder in den Buchabteilungen der Warenhäuser!

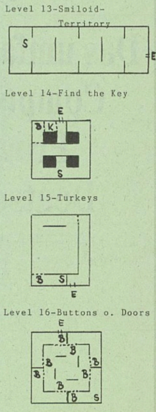
Markt&Technik Bücher - das Erfolgsprogramm für Ihr Programm! Markt&Technik 5301

Faceball 2000 (Game Boy)

Die 19 *Faceball*-Level kartographierte Alexander Kurz aus Gießen. Jetzt ist es möglich, sich in Kürze durch die Level zu schießen und dabei jede Menge Punkte und Extraleben zu ergattern, die in späteren Levels von Nutzen sein werden.







S = START
E = EXIT
B = BUTTON
K = KEY
≷ = GLASS-WALL
⋮ = DESTRUCTIBLE-WALL

Wimbledon (Game Gear)

Alle Paßwörter zur netten Filzball-Hatz *Wimbledon* lieferte Holger Conrad aus Flonheim.

American Open Halbfinale
IKJ-DBR OFE-NKO
American Open Finale
IKJ-DBR OGJ-DLO

Australian Open Viertelfinale
GGK-FJR WHJ-MHK
Australian Open Halbfinale
EFJ-EJW XFI-EHA
Australian Open Finale
JIG-CGR TIE-MDI

French Open Viertelfinale
GKR-MIV FAN-MDC
French Open Halbfinale
KIK-GKH VDJ-JJM
French Open Finale
OEG-EHG QJN-LFG

Wimbledon Viertelfinale
KIK-KKW VCJ-LKM
Wimbledon Halbfinale
EFJ-KHI XFH-JGA
Wimbledon Finale
NEG-IIG SJL-PFG

Grand Slam
EFJ-SHX XEH-PHA

Space Football (Super NES)

Alle Paßwörter zum 3-D-Spektakel *Space Football* erspielte sich Stefan Hartmann aus Ilvesheim. Hier sind alle 31 Codes:

Level 2:	246860
Level 3:	402714
Level 4:	312171
Level 5:	346312
Level 6:	373243
Level 7:	650665
Level 8:	449357
Level 9:	736725
Level 10:	876963
Level 11:	884887
Level 12:	497998
Level 13:	832115
Level 14:	955306
Level 15:	274443
Level 16:	487735
Level 17:	626631
Level 18:	872669
Level 19:	349583
Level 20:	668227
Level 21:	175845
Level 22:	121915
Level 23:	644028
Level 24:	845684
Level 25:	377493
Level 26:	993201
Level 27:	037362
Level 28:	725375
Level 29:	578456
Level 30:	599544
Level 31:	802775
Level 32:	511588

ARBIROSOFT

COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

Telefonische Bestellungen:
Mo. - Fr. 9:30 - 13:00 Uhr
und 15:00 - 18:00 Uhr
Sa. 9:30 - 13:00 Uhr unter:

0 21 56 - 60 7 77

PC-SOFTWARE

"M" *	US	79.90
1869	DV	89.90
A 320 Airbus	DA	99.90
A-Train	US	79.90
Abandoned Places *	DV	79.90
Aces Mission WW 2	US	49.90
Aces of Pacific	DA	79.90
Alone in the Dark	US	89.90
Amazon	US	89.90
Amberstar	DV	89.90
An American Tail	US	59.90
Ancient Art War Skies	DA	89.90
ATAC	DA	89.90
B-17 Flying Fortress	DA	99.90
Bards Tale 4 *	DA	89.90
Bat 2	DV	89.90
Battle Isle	DV	89.90
Birds of Prey	DA	89.90
Buck Rogers 2	DV	89.90
Bundesliga Ma. Edition	DV	89.90
Bundesliga Ma. Prof.	DV	69.90
Bunny Bricks	DA	49.90
Burning Steel *	DA	89.90
Buzz Aldrins Space *	US	89.90
Caesar	DV	69.90
Campaign	DV	79.90
Captive	DA	69.90
Car & Driver *	US	99.90
Carl Lewis Challenge	DA	59.90
Carriers at War	US	69.90
Castle of Dr. Brain	DV	79.90
Castles 2	DA	89.90
Chessmaster 3000	US	79.90
Civilization	DV	99.90
Comanche	DA	99.90
Conquests Longbow	DV	79.90
Cool World	DA	59.90
Curse of Enchantia	US	69.90
D-Generation	DA	49.90
Daemonsgate *	DV	99.90
Dark Half	US	69.90
Dark Queen Krynn *	DV	89.90
Darklands	US	99.90
Darkseed 1.5 *	DV	79.90
Das Schwarze Auge	DV	89.90
Der Patrizier	DV	89.90
Dune	DV	69.90
Dungeon Master	DV	69.90
Dynablaster	DA	79.90
Dynatech	DV	79.90
Elite Plus	DA	89.90
Elvira 1	DV	69.90
Elvira 2	DV	69.90
Elysium	DV	79.90
Entity *	DA	69.90
Epic	DA	69.90
Espana 92	DV	69.90
Eye of the Beholder 2	DV	89.90
F-15 Strike Eagle 3	US	89.90
F-16 Falcon 3.0	DA	99.90
Fantastic Worlds	DA	89.90
Gobliins 2	US	69.90
Grand Prix Formula 1	DA	99.90
Grand Prix Unlimited	DA	69.90
Great Courts 2	DA	69.90
Gunship 2000 Mission	DA	59.90
Hardball 3	US	69.90
Harrier Assault AV-8B	US	79.90
Harrier Jump Jet	DA	99.90
Hexuma	DV	89.90
History Line	DV	89.90

PC-SOFTWARE

Hook	DV	69.90
Humans	DA	69.90
Indiana Jones 3	DV	89.90
Indiana Jones 4	DV	99.90
Indiana Jones 4 Act.	US	59.90
Ishar	DA	69.90
Joe & Mac	DA	59.90
KGB	DV	79.90
Kings Quest 5	DV	89.90
Kings Quest 6	DV	89.90
Laser Squad	DA	69.90
Laura Bow 2	DV	79.90
Legend of Kyrandia	DV	79.90
Legends of Valor *	DV	89.90
Lemmings 2 *	DA	79.90
Lemmings Double	DA	79.90
Les Manley in L.A.	DV	69.90
Lethal Weapon *	DA	59.90
Links 386 Pro	DA	89.90
Liverpool *	DA	69.90
Lord of the Rings 2	DA	79.90
Lost F.Sherlock Holms	DV	89.90
Lure of the Temptress	DV	69.90
Mario is Missing	DA	79.90
MegaloMania	DV	79.90
Might & Magic 4	DV	89.90
Monkey Island 1	DV	89.90
Monkey Island 2	DV	89.90
Nigel Mansell *	DA	69.90
Perfect General	US	89.90
PGA Tour Golf Plus	DA	79.90
Pinball Dreams *	DA	69.90
Planets Edge	DV	89.90
Police Quest 3	DV	79.90
Power Monger	DA	79.90
Prophecy of Shadow	US	59.90
Quest for Glory 3	DV	79.90
Railroad Tycoon	DA	89.90
Rampart	DA	69.90
Red Baron	DV	79.90
Red Baron Mission 1	DV	49.90
Rome AD 92	DV	89.90
Secret Weapons	US	89.90
Sensibel Socc.92/93 *	DV	69.90
Siege	US	69.90
Sim Life	DA	79.90
Special Forces	DA	89.90
Spellcasting 301	US	69.90
Spellcraft	US	89.90
Spelljammer	US	79.90
Star Legions	US	69.90
Star Trek	DV	79.90
Strike Commander *	US	99.90
Summer Challenge	DA	69.90
Task Force 1942	DA	99.90
Terminator 2029	US	99.90
Test Drive 3	DA	69.90
The Legacy *	DA	99.90
Theatre of War	DA	79.90
Their Finest Hour	DA	79.90
Ultima 7	DV	99.90
Ultima 7 Part 2 *	US	89.90
Ultima Underworld	DA	79.90
V for Victory *	DA	89.90
Waxworks	DV	69.90
Wayne Gretzky 3	US	89.90
Wing Commander 2	DV	89.90
Winter Challenge	DA	69.90
Wizardry 7	US	89.90
Wizkid	DA	59.90
X-Wing *	US	89.90

AMIGA-SOFTWARE

1869	DV	79.90
A 320 Airbus	DA	99.90
Aquatic Games	DA	59.90
Archer MacLean Pool	DA	59.90
B.C. Kid *	DA	59.90
Bat 2	DV	79.90
Battle Chess 2	DA	59.90
Battle Isle	DV	79.90
Battle Isle Data Disk 1	DV	49.90
Bills Tomato Game	DA	59.90
Black Crypt	DA	59.90
Budokan	DA	29.90
Bundesliga Ma.Edition	DV	89.90
Bundesliga Ma. Prof.	DV	69.90
Bunny Bricks	DA	49.90
Caesar	DV	69.90
Campaign	DV	69.90
Carl Lewis Challenge	DA	59.90
Castle of Dr. Brain	DV	69.90
Castles	DV	69.90
Centurion	DA	29.90
Chaos Engine *	US	59.90
Civilization	DV	79.90
Cool Croc Twins	DA	59.90
Cool World	DA	59.90
Crazy Cars 3	DA	59.90
Curse of Enchantia	US	69.90
Cytron	DA	59.90
D-Generation	DA	39.90
Daemonsgate *	DV	89.90
Darkseed 1.5 *	DV	69.90
Das Boot	US	49.90
Das Schwarze Auge	DV	79.90
Der Patrizier	DV	79.90
Dream Team	DA	59.90
Dune	DV	69.90
Dynablaster	DA	59.90
Dynatech	DV	59.90
Elvira 2	DV	69.90
Entity *	DA	69.90
Espana 92	DA	69.90
Eye of the Beholder 2	DV	89.90
Fantastic Worlds	DA	79.90
Fighter Duel Pro	US	59.90
Fire & Ice	DA	59.90
Global Effect	DV	69.90
Gobliiins	US	59.90
Gobliins 2	US	59.90
Grand Prix Formula 1	DA	79.90
Gunship 2000 *	DA	89.90
Harrier Assault AV-8B	US	69.90
Hexuma	DV	89.90
History Line	DV	89.90
Hook	DV	59.90
Humans	DA	59.90
Indiana Jones 4	DV	89.90
Indiana Jones 4 Act.	US	59.90

AMIGA-SOFTWARE

Ishar	DA	69.90
Joe & Mac	DA	59.90
KGB *	DV	59.90
Kings Quest 5	DV	69.90
Leeds United Champ	US	59.90
Legend of Kyrandia	DV	79.90
Legends of Valor *	DV	89.90
Leisure Suit Larry 5	DV	69.90
Lemmings	DA	49.90
Lemmings 2 *	DA	69.90
Lemmings Double	DA	69.90
Lethal Weapon	DA	59.90
Liverpool	DA	59.90
Lord of the Rings	DV	69.90
Lotus 3	DA	59.90
Lure of Temptress	DV	59.90
Mad TV	DV	69.90
Mad TV Data Disk *	DV	29.90
Mc Donald Land *	US	59.90
Might & Magic 3	DV	79.90
Monkey Island 1	DV	79.90
Monkey Island 2	DV	89.90
Nigel Mansell GP	DA	59.90
No Second Price	DA	59.90
Pacific Island	DV	69.90
Perfect General	US	79.90
Pinball Dreams	DA	59.90
Pinball Fantasies	DA	59.90
Police Quest 3	DV	69.90
Populous 2	DA	49.90
Premier Manager	DA	59.90
Premiere	DA	69.90
Push Over	DA	59.90
Railroad Tycoon	DV	79.90
Red Zone	DA	59.90
Rise of the Dragon	DV	69.90
Road Rash	DA	59.90
Rome AD 92 *	DA	69.90
Sensibel Soccer 92/93	DV	59.90
Shadow of Beast 3	DA	59.90
Silent Service 2	DA	79.90
Silly Putty	DA	59.90
Space Quest 4	DV	69.90
Special Forces	DA	79.90
Their Finest Hour	DA	69.90
Troddlers	DA	59.90
Ultima 6	DA	59.90
Utopia	DA	69.90
Vikings-Fields Conq.	US	59.90
Vision *	DV	69.90
Waxworks	DV	69.90
Willy Beamish	DA	69.90
Wing Commander 1 *	DV	89.90
Wizkid	DA	59.90
WWF Wrestling 2	US	59.90
Zool	DA	59.90
Zyconix	DA	49.90

SUPER NINTENDO

Amazing Tennis	US129.90
American Gladiators	US119.90
Axelay	US139.90
Contra 3	US119.90
Dino City	US119.90
F-Zero	DA 99.90
Hook	US129.90
Jimmy Connors *	US a.A.
Joe & Mac	DA119.90
Legend of Zelda	DV 99.90
Lemmings	US119.90
Mario Paint & Maus	DA 99.90
Mickey Mouse Quest	US139.90
NCAA Basketball	US119.90
NHLPA Hockey'93	US129.90
Soul Blazer	US119.90
Space Megaforce	US119.90
Street Fighter 2	DA 99.90
Super Adventure Isl.	US109.90
Super Castlevania 4	DA119.90
Super Game Convert.	DA 49.90
Super Ghouls'n Ghost	DA 99.90
Super Probotector	DA119.90
Super R-Type	US 89.90
Super Soccer	DA 99.90
Super Tennis	DA 99.90
Teenage Turtles 4	DA119.90
Wings 2	US119.90
WWF Super Wrestling	US119.90

SEGA-MEGA-DRIVE

Action Replay Pro	DA139.90
Alien 3	DA 99.90
Aquatic Games	US 89.90
Arielle *	DA 89.90
Bulls vs. Lakers	DA119.90
Castles of Illusion	DA109.90
Donald Duck Quack	DA 99.90
Dragons Fury	US 99.90
European C. Soccer	DA109.90
Fantasia, M.Maus 2	DA 99.90
Green Dog	DA109.90
Indiana Jones 3 *	DA109.90
James Pond 1	US 79.90
James Pond 2	DA 99.90
Jennifer Capri.Tennis	US 99.90
Kid Chameleon	DA 99.90
MD Game Adapter	US 29.90
Mickey M. World...*	DA109.90
NHLPA Hockey'93	DA109.90
Olympic Gold	DA 99.90
Road Rash 2 *	US a.A.
Shining in Darkness	DA119.90
Sonic 2	DA 89.90
Super High Impact	US 99.90
Tazmania	DA 99.90
Team USA Basketball	US109.90

LADENLOKAL in Willich 4 (Neersen), Hauptstr. 31
Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 9:30 - 13:00 Uhr und 15:00 - 18:00 Uhr
Sa. 9:30 - 13:00 Uhr

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! Kein Versand ins Ausland!
Schriftliche Bestellungen bitte an:
Arbirosoft A.Hübecker, Postfach 1380, 4156 Willich 4
Telefon: 0 21 56 - 60 7 77 , Fax: 0 21 56 - 60 1 88
Versandkosten: Nachnahme + DM 8,50, Vorkasse + DM 6,50.
US = engl.Anleitung, DA = Deutsche Anleitung, DV = Komplett in Deutsch.
Artikel die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Gesamtkatalog erhalten Sie gegen DM 2,50 in Briefmarken!

POWER PLAY 02/93

Tips aus der Redaktion

Super Mario Kart (Super NES)

Nintendos State-of-Art-Rennspiel sorgt unter Mario-Fans weltweit für erhebliche Verwirrung: Der brave, grundsolide Jump'n'Run-Fan mit starker Abneigung gegen blaue Igel und einem typischen Berufswunsch (Klempner in Italien) sah die Welt über sich zusammenbrechen. Hüpfgott Mario fuhr doch glatt durch ein rasantes Rennspiel, konnte nicht mehr auf seine Gegner hopsen, geschweige denn eine Prinzessin erretten. Sie fuhr verwirrenderweise auch auf einem dieser flinken Autos. Selbst Oberekel Bowser Koopa ist mit von der Partie, obwohl wir ihn doch schon dutzende Male in die Schildkrötensuppe geschickt haben.

Nichtsdestotrotz, oder vor allem der Qualität des Spiels wegen, machten sich die Mario-Fans auf, mit Ihrer Lieblingsfigur allen Gegnern den Auspuff zu zeigen. Nach etlichen Tagen ununterbrochener *Super-Mario-Kart*-Sitzungen präsentieren wir Euch eine Übersicht der letzten fünf Strecken mit den Ideal-Linien. In der 100- und 150-ccm-Klasse solltet Ihr grundsätzlich mit einem Raketenstart beginnen. Hier eignet sich Bowser Koopa (oder Donkey) besonders, da er andere Mitbewerber sofort von der Piste pustet. *kn*

Die Extras

Grüne Schildkröten-Panzer entweder gezielt abfeuern oder wie eine Banane "weglegen". Sie zwischen gegenüberliegenden Wänden zu postieren bringt vor allem in der 150-ccm-Klasse wenig, da sich die Fahrer der ersten 3 Positionen selten treffen lassen. Zudem fahren wir des öfteren selbst in unsere Geschosse.

Der rote Panzer wirkt Wunder im Kampf um die vorderen Plätze. Seid Ihr auf Platz 1 haltet Ihr den Panzer in Reserve und wartet bis Euch der Zweitplazierte überholt (im schlimmsten Fall). So lassen sich noch auf der Zielgeraden Entscheidungen treffen.

Bananen erweisen sich besonders in den höheren Klassen als wirksam. Schaut Euch die Routen der Gegner an und legt die Bananenschale auf diese Pfade. Am sichersten liegen die Bananen in engen Passagen, wenn direkt hinter Euch verbissene Gegner fahren.

Speed-Pilze sollten auf langen Graden oder auf bremsender Fahrbahn benutzt werden.

Mit Federn lassen sich leicht Abgründe, Blöcke und sonstige Hindernisse überspringen (auch bei Gegnern wirkungsvoll).

Mit einem Stern im Gepäck läßt's sich ebenfalls gut fahren. Aktiviert Ihr ihn, seid Ihr nicht nur unsterblich, sondern fahrt auch um einiges schneller und durch eventuelle Hindernisse hindurch (nicht durch Wände).

Mit einem Blitz miniaturisiert Ihr alle Gegner. Diese lassen sich dann wunderbar aus dem Verkehr schubsen und fahren nicht mehr ganz so rasant.

Die Pilz-Runde

Auf diesen Strecken kann mit allen Charakteren Vollgas gegeben werden. Auf Strecke 2 und 5 sollte in engen Kurven jedoch kurz der Fuß vom Gas genommen werden, um übermäßiges Schliddern zu vermeiden. Zudem darf auf Strecke 2 abgekürzt werden, was sich jedoch nur mit einem "Speed-Pilz" empfiehlt. Auf der dritten Strecke läßt sich ebenfalls höllisch aufholen, wenn Ihr mit einer Feder über den Abgrund springt und so abkürzt. Besonders in der 100- und 150-ccm-Klasse sind die "Speed-Up's" der vierten Strecke wichtig.

Die Blümchen-Runde

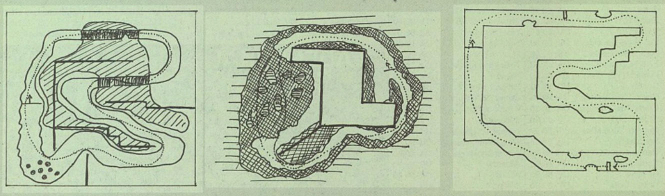
Schon etwas verzwickter präsentieren sich die nächsten fünf Strecken. Auf ersterer solltet Ihr Euch ständig auf der Straße halten, da Ausflüge in den tiefen Morast gewaltig bremsen. Über die Matschpfützen springt Ihr gekonnt mit Hilfe der Minischanzen. Strecke 2 ist recht schwer, dank des Speed-Up's direkt hinter der Biegung jedoch hervorragend zu meistern. Vor der besagten Kurve verlangsamt Ihr entweder, oder fahrt sie in einem großen Bogen an. Besonders in der 150-ccm-Klasse ist der Speed-Up von herausragender Bedeutung. Wer zudem einmal ins "Nichts" fällt, darf gleich aufgeben. Den Maulwürfen in den nächsten Runden kann schlecht ausgewichen werden. Entweder fahrt Ihr vorsichtig dran vorbei oder mit Vollgas riskant hindurch. Die Lava-Strecke sollte vor allem in den engen Kurven vorsichtig gefahren werden – Übung ist dabei allerdings Voraussetzung.

Die Sternen-Runde

Hier lagern die schönsten Strecken des Spiels. Auf Strecke 1 muß mit Vollgas durchgerast werden. Die kleinen Sprungschanzen erweisen sich als sehr nützlich, um im Flachwasser nicht allzu viel Geschwindigkeit zu verlieren. Alle weiteren Strecken sind mit etwas Übung sehr leicht zu meistern. Auf Strecke 4 sollte auf dem "Sprung-Streckenabschnitt" grundsätzlich links gefahren werden, da so immer einige Plätze gutgemacht werden können. In der folgenden Kurve Fuß vom Gas und möglichst über den Speed Up dampfen. Alle Blöcke überspringen oder umfahren. Wer schnell sein will, schaut genau, welche Blöcke gerade aufsteigen und fährt durch die entstehende Lücke.

Die Pilz-Stern-Blümelein-Runde

Diese existiert nur in der 100- und 150-ccm-Klasse und ist die bei weitem härteste Meisterschaft. Wer diese in der 100-ccm-Klasse schafft, darf den Abspann genießen und bekommt die 150-ccm-Klasse spendiert, die scheinbar unmöglich zu meistern ist, da alle Gegner das letzte aus ihren Kisten und Köpfen her-

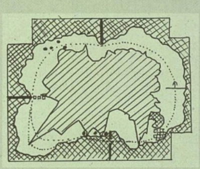


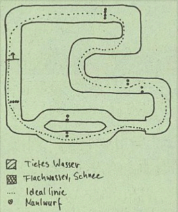
ausholen.

Auf Strecke 1 hüpft Ihr mit L oder R über den Graben in der Brücke. Der nachfolgende Schlängelabschnitt läßt sich gut mit einem Speed-Pilz versüßen. Hier trifft man auch mit den grünen Panzern gut. Einzig gefährlich sind die unberechenbaren Maulwürfe, die meist einige Plätze kosten, wenn sie Euch "bespringen". Auf der zweiten Strecke wird ähnlich gefahren, wie auf der vorhergehenden Wasserstrecke. Durch das Flachwasser solltet Ihr den Weg wählen, den auch die Gegner fahren. Sitzt Ihr mit einem Leichtgewicht im Kart (z.B. Prinzessin Toadstoole) darf auch innen gefahren werden, da auf Ihr zu leicht von den Gegnermassen ins Tiefe geschubst werdet.

Die dritte Strecke ist die schwerste Geisterstrecke des Spiels. Den zahlreichen Löchern läßt sich mit etwas Übung ausweichen. Auf jeden Fall muß der Speed Up vor den zwei Löchern benutzt werden. Damit lassen sich immer wieder Plätze gutmachen, da auf der gesamten Strecke nur vorsichtig gefahren werden darf. Strecke 4 verlangt von Euch lediglich eine korrekte Steuerung durch die schmalen Eis-Gassen. Mit viel Speed und einem L- oder R-Druck springt Ihr über die Wasserausläufer. Seid Ihr etwas langsamer, müssen diese umfahren werden. Die letzte Strecke ist der mit Abstand schwerste Parcours des Spiels. Wer hier nur einmal herunterfällt oder gegen einen Block fährt, darf getrost aufgeben. Die zahlreich vertretenen Blöcke würden nicht weiter stören, wenn sie nicht andauernd blinken, also unzerstörbar und gemeingefährlich wären. Berührt Ihr sie einmal, dreht Ihr Euch sofort. Fahrt Ihr dann weiter und habt nicht gerade einen Fahrer mit herausragender Beschleunigung, rauscht der Block nochmals auf Euch hernieder und Ihr seid platt. Zudem ist die gesamte Strecke offen: Nirgendwo sind Wände oder ähnliches. Mein Favorit für die letzte Strecke ist Bowser Koopa, da er beim Raketenstart alle Gegner zur Seite schiebt und sich während des Rennens fast nie von der Strecke schubsen läßt (sehr, sehr, sehr wichtig!). Gewichtsschwächere Fahrer fliegen mindestens zweimal pro Strecke ins "Nichts". Fahrt Ihr allerdings mit Koopa muß die geringe Beschleunigung in Kauf genommen werden: Er muß von Beginn an auf Platz 1 liegen (kein Problem) und darf 1. nirgendwo gegenfahren und 2. nie, aber auch nicht ein einziges Mal, von der Fahrbahn hüpfen.

Viel Spaß...





HAMO
HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR
Tel: 02162/12073

HAMO oHG Meier & Rösges - Diergardtplatz 6/7 - 4060 Viersen 1
Wir versprechen nicht, Artikel zu liefern, bevor Sie " im Handel " sind - Wir versprechen keine Mondartikel die es noch gar nicht gibt gegen Vorkasse zu liefern. Wir bieten auch keine minderwertige Hardware an, nur um in den Anzeigen der Billigste zu sein. Wir werben auch nicht mit Irrsinnsrabatten (plus 28 DM Porto) Aber wir liefern : (nicht nur versprechen) seit 4 Jahren faire Preise und besten Service. That's it

HAMO
Wir halten in unseren Geschäftsraümen ständig mehr als 1000 Softwaretitel vorrätig Die aktuellsten Neuheiten, die absoluten Renner, die Klassiker, und die Geheimtips. Aber vor allem sicher auch genau das richtige für Sie Für MS-Dos und AMIGA

Alles was erschienen ist, haben wir auch lieferbar
Bis 15.00 Uhr bestellt - am gleichen Tag verschickt

HAMO
Unsere Versandabteilung liefert seit fast vier Jahren an mehr als 20.000 Kunden : Hardware und Software zuverlässig und schnell. Und dennoch bei uns auch weiterhin keine vollmundigen Ankündigungsorgien und keine leeren Versprechungen. -- Versprochen !!

ACTION REPLAY MK3 A500 189.-
Wing Commander AMIGA 89.50

HAMO
Keine halben Sachen wenn es ums Angebot geht. Egal ob Sie ein Modem einen Drucker oder einen kompletten Rechner, ein Netzwerk oder eine Speichererweiterung suchen. Egal ob für AMIGA oder PC Alles da.

16 Bit AT Bus Festplatte 105 MB A500 nur 998,-
History Line PC oder AMIGA je DM 89.50

HAMO
Wir sind MAGIC MUSIC Partner - Bei uns finden PC - Anwender das ganze Spektrum des sehr hochwertigen ROLAND - Equipments - alles original vom deutschen Distributor. Keine Grauimporte - volle deutsche Garantie

Gravis King of Joystick PC nur DM 89.50
Gravis King of Joystick AMIGA nur DM 79.50

HAMO
Aber wir sind ja nicht verheiratet mit Roland. Daher liefern wir seit vier Jahren auch die original CREATIVE LAPS Soundkarten. Und zwar nur die Originale, keine billigen Nachbauten - den SBPro 3.1 zum Beispiel schon für DM 298,- - den SB 2.0 schon für DM 198,- natürlich die deutschen Versionen

ACTION REPLAY MK3 Amiga 500/500+ 189.-
deutsche Komplettlösungen zu vielen Spielen lieferbar

HAMO
Fordern Sie doch einfach schriftlich unsere Gratis Gesamtpreisliste an. Alle schriftlichen Anfragen nehmen an unserer monatlichen Softwareverlosung teil. Unbedingt Computersystem angeben. Unbedingt korrekte Adresse angeben . Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bestellungen beeinflußen nicht die Gewinnchancen.

THRUSTMASTER
Flight Control 189.50
Weapon Control 189.50
Rudder Control 279,50

Ein paar Angebote nur so zum Beispiel

ROLAND LAPC-1, dt. Version	989.-
ROLAND SCC-1, die Neue!	989.-
Soundblaster 2.0	189.-
Soundblaster 2.0 Microchannel	479.-
Soundblaster Pro 3.1 Basic	299.-
Soundblaster Pro 3.1 Standard	399.-
Portblaster für Laptops etc..	349.-
Midiblaster Waaahnsinn	479,-
Soundblaster Pro 16 ASP	549.-
VideoBlaster	749,-
CD-ROM zum Soundblaster Pro	599.-

Call BTX: HAMO#

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,-, bei Nachnahme + DM 8,-.
Mit (*) gezeichneten Titel sind evtl. schon lieferbar - nachfragen! Preisirrtum und -änderungen ausdrücklich vorbehalten. Preisliste gegen DM 2,- in Briefmarken.
FAX: 02162/30091 BTX: HAMO#
> Händleranfragen erwünscht <
Bestelltelefon: 02162/12073 Mo - Fr 9.00-19.00 Uhr oder Anrufbeantworter.

Ultima® Underworld™

Clue Book, Teil 1 von 2

Arial, die Tochter des Königs von Britannia, ist von dem bösen, machthungrigen Tyball entführt worden. Ihr, als der Avatar, sollt sie aus den Händen dieses Ungeheuers befreien.

Level 1

Hier wohnen Grün- und Grau-Goblins und menschlich Ausgestoßene.

1. Die Wachstation der Grau-Goblins. Um mit King Ketchaval zu sprechen, müßt Ihr an dem Wächter Eb vorbei.

2. Königin der Grau-Goblins, Retichall. An Ihr vorbei gelangt Ihr zu

3. Kerchaval, König der Grau-Goblins. Er ist ein erbitterter Feind von Vernix, dem König der Grün-Goblins.

4. Wächter Drog, der die Tür zum Grün-Goblin-Reich bewacht.

5. Vernix, König der Grün-Goblins. Schmeichelt ihm, er weiß einiges über die Ancient Illuminated Seers of the Moonstone, deren Verbündete, die Lizardmen, und den Gerüchten über die Talismane des Schurken Cabirus.

6. Lanugo, Wächter des Grün-Goblin-Königs. Er weiß einen vortrefflichen Moderwurm-Eintopf zu bereiten und unterhält sich gern darüber. Merkt Euch das Rezept.

7. Bragit, eine menschliche Kreatur. Es hilft den in Gefangenschaft geratene Abenteurer und weiß, wie man seinen Aufenthalt hier überleben kann. Ferner kennt er Fluchtrouten aus dem Gefängnis der Grau-Goblins (13).

9.Hagbard, Anführer der Geächteten. Er berichtet über einige Eigenschaften der beiden Goblin-Stämme.

10. Gulik, ein Ausgestoßener. Er spricht nur mit Widerwillen mit jemandem, der nicht vorher mit Hagbard gesprochen hat.

11. Grau-Goblin Jaacar. Er ist vom "Ausgang" (12) fasziniert.

12. "Geheimausgang". Es ist ein Gang, der ins nächste Level des Labyrinthes führt. Kein Goblin ist je wieder lebend herausgekommen.

13. Grau-Goblin-Gefängnis. Außerhalb der Zelle ist ein Druckknopf, der die Gefängnistüren mechanisch öffnet. Solltet Ihr hier gefangen gehalten werden, sucht einen langen Stab, um den Druckknopf zu erreichen.

14. Exotische Silberblume. Bei Berührung verwelkt sie und hinterläßt einen silbernen Samen. Der richtige Umgang mit dem Samen ist an die Wand geschrieben.

15. Geheimtür zum Schrein Cabirus.

16. Druckknopf, der die Tür öffnet zum

17. Schreinraum, der zu Cabirus Zeiten oft für das Vortragen von Folter-Mantras genutzt wurde.

18. Ein Acid Slug, der einen Orb bewacht, der die Zukunft vorhersagen kann. Werft einen Blick hinein.

19. Eine Heilquelle. Verletzungen, die Euch auf diesem Level verursacht wurden, verheilen.

20. Navrey Night-Eyes, eine Spinne. Ihr Faden ist sehr stark, sammelt etwas davon.

21. Manche Monster schleppen ihre Beute hierher.

22. Im östl. Raum befinden sich die Schalter, die die Höhe der Plattformen im westl. Raum regeln. Die Plattform ist am niedrigsten, wenn der Hebel nach oben zeigt, und steigt, wenn der Hebel im Uhrzeigersinn gedreht wird. Der Ausgang über die Plattformen ist ratsam.

23. Runensteine.

24. Zauberschriftrolle.

25. Runensteine.

26. Schlüssel.

Level 2

wird bewohnt von bildschönen Mountainmen und Anguished Human.

1. Falls Ihr tatsächlich durch den Goblin-"Geheimausgang" gekommen seid, haltet Euch in Richtung Süden.

2. Corby, ein Anhänger der Cabirus-Idee. Er war ein Freund Cabirus und kann Euch von den acht Talismane und deren Bestimmung erzählen, nicht jedoch deren Aufenthaltsort.

3. Brawnclan, Wächter des Mountainmen-Gebietes. Begegnet ihm herzlich.

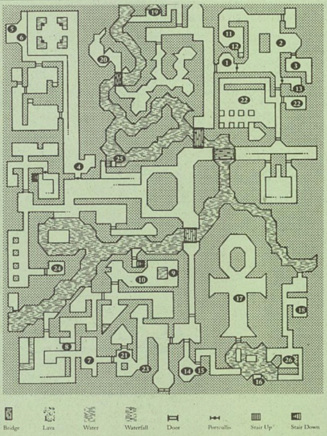
4. Goldthirst, König der Mountainmen. Sprecht ihn nicht auf seine Zwergengestalt oder seinen Schätzen an. (Eines seiner Schätze ist ein Edelstein-Cutter of Great Coulness, der beste Handwerker seiner Art. Die anderen sind Tand. Ein glänzendes Geschenk erfreut den König und er schenkt Euch ebenfalls etwas.)

5. Der Oaf Steeltoe ist Wächter der königl. Schatzkammer. Wollt Ihr die Schätze sehen, sprecht des Königs Paßwort "Deco Morono".

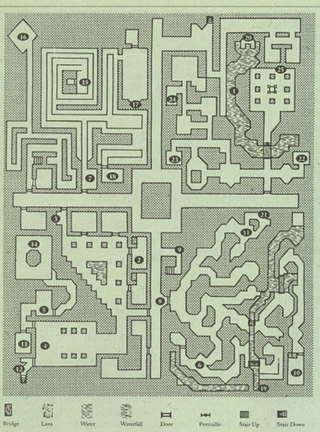
6. Hewstone, ein Goldbergwerker. Er plaudert gern über seine Arbeit.

LEVEL ONE

(1) Eb (Gray Goblin sentry)
(2) Retichall (queen of the gray goblins)
(3) Ketchaval (king of the gray goblins)
(4) Drog (green goblin sentry)
(5) Vernix (king of the green goblins)
(6) Lanugo (King Vernix's guard)
(7) Bragit (outcast)
(8) Chasm
(9) Hagbard (leader of the outcasts)
(10) Gulik (outcast)
(11) Jaacar (gray goblin)
(12) Privy
(13) Gray goblin prison
(14) Silver Sapling
(15) Secret door to shrine
(16) Button trigger
(17) Shrine
(18) Orb
(19) Healing fountain
(20) Navrey Night-Eyes (spider)
(21) Loot
(22) Platforms and dials
(23) Runestones
(24) Spell scroll
(25) Runestones
(26) Key



7. Ironwit, ein Mountainman, einst ein Techniker. Sein Jammern über verlorengegangene Blaupausen läßt Euch hellhörig werden. Er weiß, wo ein Zaubertrank zum Fliegen liegt, jedoch liegt daneben eine giftige Ampulle, die genauso aussieht.
8. Bergwerkseingang.
9. Eine Spinne bewacht einen Schlüssel, der den Mountainmen bisher freien Zugang zu Level 3 gab.
10. Shak ist ein ehrlicher Schmied. Gegen Bares repariert er Waffen der anderen Bewohner. Er weiß einiges über zwei von Cabirus Talismane, dem Sword Caliburn und dem Shield of Valor . Er weiß, daß das Schwert zerbrach, nicht jedoch, wo die Teile zu finden sind.
11. Das Lager eines Gazers, das die Mountainmen terrorisiert. Seid in seiner Nähe vorsichtig. Greift nicht an.
12. Tür zur Treppe zum 3. Level.
13. Antike Flöte.
14. Schatzkammer König Goldthirsts.
15. Zaubertrank zum Fliegen.
16. Ein Schrein.
17. Der Schlüssel öffnet die Tür zu den Räumen 15 (Zaubertrank) und 18 (Blaupausen). Vorsicht beim Herausholen des Schlüssels, der goldene Pfad ist der sicherste Weg.
18. Blaupausen.
19. Das Rohr führt hinunter zu Level 3. Untersucht die Überreste eines Abenteurers auf Eurem Weg hinunter. (Ihr landet nordöstl. von Raum 6 im 3. Level). Trinkt vorher noch aus dem
20. Heilbrunnen, solltet Ihr verwundet sein.
21. Runensteine.
22. Mantra-Schriftrolle
23. Mantra-Schriftrolle
24. Mantra-Schriftrolle
25. Beute.

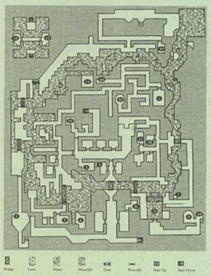


LEVEL TWO

(1) Level One privy outlet
(2) Corby
(3) Brawnclan (mountainman guard)
(4) Goldthirst (king of the mountainmen)
(5) Steeltoe (guard of Goldthirst's hoard)
(6) Hewstone (mountainman miner)
(7) Ironwit (mountainman engineer)
(8) Mine entry
(9) Spider and key
(10) Shak (mountainman smith)
(11) Gazer
(12) Door to Third Level stairs
(13) Antique flute
(14) Goldthirst's hoard
(15) Ironwit's flying potion
(16) Shrine
(17) Key to potion and blueprints
(18) Ironwit's blueprints and a runestone
(19) Drain to Level Three
(20) Healing fountain
(21) Runestones
(22) Mantra scroll
(23) Mantra scroll
(24) Mantra scroll
(25) Loot

Level 3

Lizardmen und Banditen. Die Lizardmen verstehen zwar die menschl. Sprache, sprechen sie aber schlecht. Ihr solltet versuchen, in ihrer Sprache mit ihnen zu reden.
1. Um durch die komplizierte Tür zu kommen, folgt der Druckreihenfolge, die der Plague diktiert.
2. Sseetharee, ein grünhäutiger Lizardmen, ist der Gefängniswärter. Ihr könnt bei ihm Lebensmittel eintauschen.
3. Gefängnis der Lizardmen. Ein Gefangener namens Murgo, Dieb und Assistent von Dr. Owl (der drei Level tiefer lebt), ist geistig etwas zurückgeblieben. Er hat auch keine Zunge. Dr. Owl schätzt ihn, weil er einige Worte der Lizardmen-Sprache versteht. Laßt sie Euch beibringen.
4. Zak, leicht durchgedreht, sammelt ständig Lichter, Lampen, Taschenlampen, alles was die Dunkelheit abhält. Unter seinem Sammelsurium befindet sich einer von Cabirus Talismane, der Taper of Sacrifice, ein Talisman für das Gute.
5. Ishtass, ein grauhäutiger Lizardman, ist wie alle Lizardmen ruhig und Intelligent. Er spricht sogar einige Brocken der menschlichen Sprache. Er fürchtet sich davon, von dem Lizardmen-Helden Ossika zu hören. Auch kennt er die Geschichte des zerbrochenen Schwertes von Sir Cabirus, Caliburn.
6. Die Gebeine des Helden Ossika.
7. Hinter einer Geheimtür findet Ihr einen Hebel, der den naheliegenden Teich entwässert.
8. Ein Teich.
9. Sir Cabirus Schwert Caliburn.
10. Ein Schrein von einem Heilbrunnen verziert.
11. Sir Cabirus Cup of



LEVEL THREE

(1) Plaque
(2) Sseetharee (lizardman jailor)
(3) Lizardman jail
(4) Zak (knight)
(5) Ishtass (lizardman)
(6) Ossika's bones
(7) Lever
(8) Pond
(9) Blade of Caliburn
(10) Shrine and healing fountain
(11) Cup of Wonder
(12) Key
(13) Key of Courage
(14) Shrine
(15) Loot
(16) Loot
(17) Spell scroll from Iss'leek
(18) Runestone
(19) Loot
(20) Mantra plaque

Wonder. Er ist erst zu erkennen, wenn Ihr den dreiteiligen Mantra aus Level 6 sprecht. Spielt auf der Flöte die Melodie von "Mardins's Song of Wonder" und der versteckte Cup erscheint.

12. Dieser Raum ist voller Monster. Sie bewachen den Schlüssel zum Key of Courage.

13. Der Key of Courage. Nur mit dem Schlüssel aus Raum 12 dieses Levels kann diese Tür geöffnet werden.

14. Ein Schrein.

15. Beute.

16. Zaster.

17. Zauberschriftrolle von Iss'leek.

18. Runenstein.

19. Beute.

20. Mantra Plague.

Level 4

Im Südwesten leben Knights, im Osten Trolle und gelegentlich eine menschl. Kreatur.

1. Linnet kennt sich hier bestens aus und weiß viel.

2. Dorna Ironfist ist Anführer der Knights of the Order of the Crux Ansata. Er ist tugendhaft, bescheiden und weise. In seinem Besitz befindet sich einer von Cabirus Talismanen, the Standard of Honor.

Sollte sich einer von Euch der Order der Knights anschließen wollen, um die Gruppe zu infiltrieren, muß er/sie sich dem Einweihungsritual unterziehen. Derjenige sollte erst mit einem Knight sprechen und auf die Frage, ob er/sie ein Kämpfer ist, antworten, nur wenn es notwendig wird. Danach muß derjenige zu Dorna zurückkehren und sich der Zeremonie unterziehen.

Die Zeremonie besteht aus Fragen und kluger Antworten.

Frage: Identify thyself...?

Antw.: A poor child of my mother.

F: Are thou willing?

A: Yes.

F: Dost thou submit?

A: Yes.

F: Take it and drink it.

A: Trink es sofort. Solltest Du gefragt werden, gebe Deine Angst zu.

Danach werden eine oder zwei Aufgaben erteilt. Dorna ist auf der Suche nach dem Writ of Lorne. Zweifellos wird er Euch mit der Suche beauftragen. Es befindet sich im Besitz der Trolle. Rawstag, der Wächter des Writs, läßt sich später mit einem roten Edelstein erpressen.

Auch Cecil und Meredith halten sich hier auf. Sie kann wegen der Aufnahme angesprochen werden. Cecil kennt eine Mantra, die bei Keulenverletzungen oder solchen mit anderen stumpfen Gegenständen heilt. Meredith weiß von einer Mantra, die einen gezielter Pfeile schließen läßt.

3. Doris kennt eine Mantra, die bei Schwertkämpfen unterstützt.

4. Kyles Mantra hilft beim Axtkampf.

5. Derek benötigt dringend einen Gem Cutter. Gebt Ihr ihm einen, kann er Euch Schmuck herstellen oder er führt Euch zum Aufenthaltsort von Cabirus Ring of Humile.

6. Trisch ist geistig nicht mehr voll auf der Höhe. Zaks Diebstahl des Taper of Sacrifice, eines der acht Talismane Cabirus, hat ihn ziemlich mitgenommen.

7. Ree hängt den guten alten Zeiten von Cabirus nach. Der Golem, der zwei Level tiefer wohnt, beansprucht viel seiner Zeit.

8. Von einem früheren Kampf zwischen Tyball und Baron Almrie könnten noch Münzen und rote Edelsteine herumliegen, die beim Aufsammeln übersehen wurden.

9. Feznor hat gelernt, viele der Fallen und Rätsel des Abyss zu beeinflussen, z.B. das Rätsel des Bullfrog (20), des Vulcano Waterfalls (21), der Tür der Levers (19) und einem Maze. Widersprecht ihm nur nie.

10. Biden liegt hier, verwundet in einem Kampf mit Rodrick, dem Chaos-Knight. Vermutlich wird er an seinen Wunden sterben, da er zu stur ist, zu seinen Brüdern zurückzukehren.

11. Sethar ist der Chief-Trader von feuerfesten Drachenschuppen (einst fand er einen toten Drachen und behauptet, ihn getötet zu haben) und ißt für sein Leben gern Moderwurm-Eintopf (wißt Ihr das Rezept noch?). Die Schuppen eignen sich gut für ein feuerfestes Schutzschild, daß Ihr herstellen lassen könnt.

12. Lakshi ist ein unglücklicher, stets freundlicher Troll. Auch er ist Rodrick begegnet.

13. Oradinar ist ein Opfer der Baron Almric Justiz. Er fischt im nahen Teich und zeigt anderen, wie sie damit überleben können. Bei Gefahr verkriecht er sich.

14. Der Troll Rawstag bewacht eine kleine Schatzkammer. Für einen roten Edelstein läßt er Euch ein.

15. Die Schatzkammer der Trolle. Bis auf den Writ of Lorne ist es leer.

16. Die war einst die Festhalle zu Cabirus Zeiten. Nun hält Rodrick, ein Knight, sich hier auf. Er hat sich inzwischen gegen seine Leute gewandt und fügt ihnen und anderen ständig neuen Schmerz zu.

Bittet ihn, Euch den Maze zu zeigen, nur er besitzt den Schlüssel zu der Tür.

17. Hinter der Tür ist eine Goldplatte. Mit der richtigen Hebelkombination läßt sie sich öffnen (Silber, Gold, Gold, Silber, Silber, Gold).

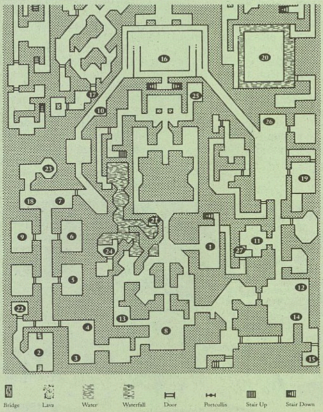
18. Sollte die Kombination nicht stimmen, untersucht die Grabsteininschriften. Die Reihenfolge der i-Punkte ist ausschlaggebend.

19. Einer der Hebel an der Wand läßt sich mit einer Stange erreichen. Eine Plattform hebt Euch auf eine Höhe, um einen weiteren Hebel zu bewegen, der wiederum eine Plattform regelt, usw. bis Ihr durch den Raum gelangt. *su*

Fortsetzung in der nächsten Ausgabe

LEVEL FOUR

(1) Linnet (knight)
(2) Dorna Ironfist (leader of the knights)
(3) Doris (knight)
(4) Kyle (knight)
(5) Derek (knight)
(6) Trisch (knight)
(7) Ree (knight)
(8) Battle site
(9) Feznor (knight)
(10) Biden (knight)
(11) Sethar (troll)
(12) Lakshi (troll)
(13) Oradinar
(14) Rawstag (troll)
(15) Trolls' treasure chamber
(16) Cabirus' dining hall (Rodrick)
(17) Secret door
(18) Gravestones
(19) Platform and lever room
(20) Platform and dials room
(21) Alcove
(22) Knights' armory
(23) Shrine
(24) Runestones
(25) Runestones
(26) Runestones
(27) Loot



Wir wünschen all unseren Kunden und Mitbewerbern ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes Neues Jahr!

Quicksoft

Quicksoft GmbH Postfach 3865 Bärenstraße 8 7730 Schwenningen Tel.1: 07720/31046 Tel.2: 07720/31068 Tel.3: 07720/32083 Telefax: 07720/33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

31,6% Nachlaß Nachlaß

Auf die empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller

31,6% Nachlaß Nachlaß

Programm		Amiga	IBM
1869	DV	68.37	82.04
A-Train		Vorb.	95.72
A.T.A.C.	DA	Vorb.	95.72
Aces of the Pacific	DV	Vorb.	82.04
Alone in the Dark	DA		82.04
Amazon			95.72
Assassin (Team 17)	DA	54.68	
Another World	DA	54.68	61.52
Apidya	DA	47.84	
Aquatic Games	DA	58.10	
Aquaventura	DA	54.68	
Armour Geddon 2	DA	61.37	68.37
Airbus A 320	DA	88.89	95.72
BAT 2	DV	68.37	82.04
B-17 Flying Fortress	DA	Vorb.	95.72
Bane o.t.Cosm. Forge	DV	68.37	68.37
Battle Isle	DV	68.37	82.04
Battle Isle Datadisc	DV	41.00	41.00
Birds of Prey	DA	75.20	88.87
Bitmap Bros.Vol.1	DA	54.68	
Black Crypt	DV	54.68	68.37
Body Blows	DA	54.68	
Buck Rogers 2	DA	61.52	61.52
Bundesliga Man. Prof.	DV	68.37	68.37
Campaign	DV	64.95	75.21
Centerbase	DV	61.52	61.52
Civilization	DV	78.62	95.72
Crisis in the Kremlin	DA	Vorb.	95.72
Cool Croc Twins	DA	54.68	61.52
Conquest of the Longbow	DV	68.37	82.05
Comanche Maximum Overk.	DA		88.89
Cruise for a Corps VGA	DV	61.52	68.37
Cyberblast	DA	41.01	
Cytron	DA	54.68	
D-Generation	DA	41.01	68.37
Dagger of Amon Ra (LB 2)	DV	68.37	82.04
Die Hard 2	DA	54.68	61.52
Dark Seed	DV	82.04	88.89
Dark Half		Vorb.	82.04
Darklands	DA	Vorb.	95.72
Der Patrizier	DV	68.37	82.04
Deliverance	DA	54.68	
Das Schwarze	DV	68.37	82.04
Death Knights of Krynn	DV	68.37	61.52
Dune	DV	61.52	75.20
Dune 2	DV	61.52	75.20
Die Kathedrale	DV	82.04	82.04
Discovery	DV	61.52	68.37
Doodle Bug	DA	54.68	
Dynablaster (mit Adap.)	DA	61.52	61.52
Eco Quest	DV	75.20	82.04
Elvira 2	DV	68.37	82.04
Elite Plus	DA		88.89
Eternam	DV		75.20
European Championship	DA	54.68	61.52
Epic	DA	61.52	75.20
Eye of the Beholder 2	DV	82.04	82.04
Falcon 3.0	DA		95.72
Fireforce	DA	47.85	
Fire and Ice	DA	54.68	
F-15 Strike Eagle 3	DA		95.72
Formula 1 Gr. Prix	DA	78.62	88.89
Gobliins 2	DA	68.37	82.04
Gods	DA	54.68	68.37
Global Effect	DA	68.37	68.37
Global Conquest	DA	68.37	95.72
Grand Prix Unlimited	DA	Vorb.	68.37
Gunship 2000 VGA	DA	Vorb.	95.72
Heart of China	DV	68.37	82.04
Hexuma	DV	82.04	82.04
Heimdall	DV	75.20	75.20
History Line	DV	68.37	82.04
Hook	DA	54.68	75.20
Indiana Jones 3 Adv.	DV	61.52	68.37
Indiana Jones 4	DV	82.04	88.89
Inca	DV		82.04
Jaguar XJ 220 (1 MB)	DA	54.68	
James Pond	DA	17.06	
James Pond 2 (Robocod)	DA	54.68	
Jim Power	DA	54.68	
John Madden Football 2	DV	58.10	68.37
KGB	DV	68.37	82.04
Kaiser	DV	88.89	88.89
Kings Quest 5	DV	68.37	95.72
Kings Quest 6			82.04
Les Manley Lost in L.A.	DV		68.37
Legend	DA	61.52	68.37
Leather Goddesses 2	DA	Vorb.	82.04
Leisure Larry 5	DV	68.37	82.04
Legend of Kyrandia	DV	64.95	75.20
Lemmings	DA	54.68	68.37

Programm		Amiga	IBM
Lemmings Data Disk	DA	41.00	47.84
Lemmings Boot+ADD ON	DA	54.68	61.52
Links	DA	75.20	88.89
Links 386 Pro	DA		102.56
Lure of the Temptress	DV	61.52	68.37
Lord of the Rings 2	DA	68.37	68.37
Lotus Esprit T.Ch. 3	DA	54.68	
Mad TV	DV	68.37	82.04
Mantis	DA		95.72
Manchester United Euro.	DA	54.68	61.52
Maniac Mansion	DV	61.52	61.52
Mega lo Mania	DA	61.52	75.20
Mega lo Mania/ First Sam.		61.52	
Might and Magic 3	DV	68.37	82.04
Might and Magic 4			68.37
Microprose Golf	DA	78.62	78.62
Monkey Island	DV	68.37	82.04
Monkey Island 2	DV	82.04	82.04
No Second Price	DA	61.52	61.52
Nova 9		Vorb.	82.04
Premiere	DA	54.68	
PGA Golf Plus	DA	61.52	68.37
Perfect General	DA	75.20	75.20
Prophecy of the Shadow	DA	Vorb.	82.04
Parasol Stars	DA	54.68	
Pinball Dreams	DA	54.68	54.68
Pinball Fantasies	DA	54.68	
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	82.04	95.72
Populous 2	DV	61.52	61.52
Pools of Darkness		60.87	68.37
Push Over	DA	54.68	61.52
Police Quest 3	DV	82.04	82.04
Project-X	DA	54.68	
Quest for Glory 2		82.04	82.04
Quest for Glory 3			82.04
Railroad Tycoon	DA	78.62	88.89
Rampart	DA	54.68	68.37
Realms	DV	61.52	75.20
Regent	DV	67.72	
Red Zone	DA	54.68	
Rex Nebular	DA	Vorb.	88.89
Risky Woods	DA	58.10	58.10
Rise of the Dragon	DV	82.04	82.04
Robocop 3	DA	54.68	Vorb.
Sensible Soccer 92/93	DV	54.68	
Shadow of the Beast 3	DA	61.52	
Shadowlands	DA	61.52	61.52
Silent Service 2	DA	78.62	78.62
Sim City/Populous	DA	61.52	75.20
Sim Earth		95.72	82.04
Starflight 25th Anniver.	DA	Vorb.	68.37
Starflight 2	DA	54.68	68.37
Striker	DA	54.68	
Street Fighter II	DA	61.52	61.52
Strike Commander	DA		88.89
Space Max	DV	61.52	68.37
Special Forces	DA	78.62	88.89
Spelljammer	DA		75.21
Spellcasting 301			64.95
Space Quest 4	DV	68.37	82.04
Space Quest 5			82.04
Space Shuttle	DV	61.52	109.40
Super Tetris	DA	68.37	78.62
Summer Challenge	DA		68.37
Summoning			68.37
Tennis Cup 2	DA	68.37	68.37
The Humans	DA	61.52	61.52
The Legacy	DA		88.89
The Siege			68.37
Turrican 2	DA	13.64	
Ultima 6	DA	68.37	75.20
Ultima 7	DA		75.20
Ultima 7 kpl. deutsch	DV		95.72
Ultima Underworld	DA		82.04
Ultima Underworld 2	DA		Vorb.
Vroom	DA	54.68	
Vroom Data Disc	DA	34.16	
Vikings-Fields of Conq.		54.68	82.04
Wayne Gretzky 2 Can. Cup	DA	54.68	61.52
Wayne Gretzky 3	DA		82.04
Ween	DA	61.52	82.04
Winter Challenge	DA	68.37	75.20
Wizkid	DA	54.68	68.37
Wizardry 7	DA		82.04
Wing Commander	DV	75.20	47.84
Wing Commander 2	DV		82.04
Wing Commander 2 Op. 1	DA		41.00
Wing Commander 2 Op. 2	DA		41.00
Wolfchild	DA	54.68	
X-Wing	DA		Vorb.
Zool	DA	54.68	

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

Konsolen

Game Gear

Grundgerät m. Columns	DA	259.95
AX-Battler	DA	55.96
Batmans Return	DA	63.96
Chessmaster	DA	63.96
Donald Duck Lucky D.	DA	63.96
Dragon Crystal	DA	55.96
Factory Panic	DA	55.96
G-Loc	DA	55.96
Mickey Mouse 2	DA	63.96
Ninja Gaiden	DA	63.96
Olympic Gold	DA	71.96
Out Run	DA	63.96
Pengo	DA	47.96
Putt & Putter	DA	47.96
Shinobi 2	DA	63.96
Slider	DA	63.96
Solitaire Poker	DA	63.96
Sonic the Hedgehog 2	DA	63.96
Space Harrier	DA	55.96
Streets of Rage	DA	63.96
Super Monaco G.P.	DA	47.96
Wonderboy	DA	47.96
Woodypop	DA	47.96
World Class Leaderb.	DA	63.96

Lynx 2

Grundgerät	DV	179.95
All Points Bulletin		63.20
Awesome Golf		63.20
Cherquered Flag		55.20
Klax		63.20
Ninja Gaiden		63.20
Paperboy		63.20
Rampage		63.20
Road Blasters		63.20
Rygar		63.20
Shanghai		63.20
Stun Runner		63.20
Toki		63.20
Viking Child		63.20
Warbirds		55.20
Xybots		63.20

Mega Drive

Grundgerät o. Spiel	DV	259.95
Beast Wrestler		89.96
NHLPA Hockey 93	US	119.96
Streets of Rage 2	DA	79.96
Sonic 2	DA	79.96
Thunderforce IV	DA	95.96

Zubehör: PC, Amiga

Joyst. Analog Xtra		79.95
Joyst. Comp. Pro Star blau		35.95
Soundblaster 2.5	DV	254.95
Soundblaster Pro 4.0	DV	429.95

386 DX, 40 MHz, 4 MB RAM,
40 MB Festplatte,
VGA Monitor, 1 x 3,5 LW/
1 x 5,25 LW
Preis komplett DM 1898.00

wie oben jedoch 486DX, 33 MHZ
Preis komplett
DM 2498.00

Laufwerke zu erbarmungslosen Preisen

Teac PC 3,5" 1.44 MB	DM	115.95
Teac PC 5,25" 1.2 MB	DM	129.95

Festplatten:
Seagate 106 MB 15ms DM 499.95

Auf alle Computerspiele in unserem Programm...
Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **GLEICHEN PREIS!!!**

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari St, C 64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:
1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5.00
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga Joker-Wertungen unter „Preis"), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns. Nun ein Beispiel: Monkey Island 2 (PC) empfohlener Verkaufspreis: DM 99,00
99,00 × 0,684 = **67,72**

Vorteile für Euch

1. **Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.**
2. **Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.**
3. **Alle Spiele in der neuesten Version.**
4. **Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage, bevor es in den Handel kommt.**

Mehr Megahertz

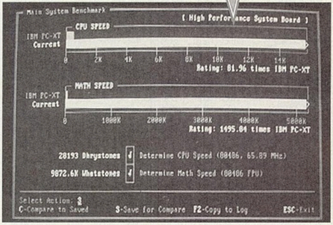
Der Powerchip: So sieht ein DX2-66-MHz-Prozessor aus

Im Rennen um immer flottere Rechner hat der kauffreudige Kunde derzeit das Nachsehen. Um die Megahertz-Hetzerei für die Brieftasche erträglicher zu machen, bringt Chipriese Intel jetzt die "Overdrive"-Prozessoren auf den Markt.

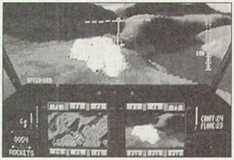
Derzeit ist ein Phänomen in der Computerbranche zu beobachten, das lange Zeit nur für Militärs Geltung hatte: die Rüstungsspirale. Mit schöner Regelmäßigkeit schieben Hardwarefirmen neue und vor allem immer schnellere PCs in den Handel. Freudig reagieren Softwarehersteller auf die zusätzliche Rechen-Power und bringen Programme heraus, die nur noch mit der neusten Computergeneration vernünftig zusammenarbeiten. Dies gilt nicht nur für trockene Anwendungen, sondern auch für vergnügliche Spiele. Begnügte sich der Großteil der Unterhaltungssoftware vor drei Jahren noch mit einem schlichten 286er mit 16 MHz, verlangen viele moderne Spiele einen 386er/33 oder gar einen 486er mit 50 MHz – wie zum Beispiel *Comanche*. Das Nachsehen beim Wettlauf um immer höhere Taktfrequenzen und flottere Rechner hat der kaufwillige Kunde. Bei der derzeitigen Entwicklung kann's durchaus passieren, daß der eben gekaufte High-End-Rechner in drei Monaten schon wieder als überholt gilt.

Aus diesem Grund hat sich der Chiphersteller *Intel* etwas Neues einfallen lassen: Den "Overdrive"-Prozessor. Sinn und Zweck dieser Prozessorreihe ist es, bei einem Modellwechsel nicht den kompletten Computer, sondern nur den alten Chip gegen einen neuen, schnelleren auszutauschen. Dies schlägt sich vor allem in den Kosten nieder: Der Solochip ist nämlich um einiges preiswerter als ein komplett neues System. Aus diesem Grund werden neue Computerplatinen von vornherein mit einem zusätzlichen Overdrive Sockel ausgestattet. Dort steckt man das neue Modell einfach ein. Für ältere Systeme, die diesen Extrasockel nicht haben, bietet Intel ebenfalls neue Prozessoren an. Das Problem: Overdrive-Prozessoren gibt's derzeit nur für die 80486-Chipserie von Intel. Für 80386er sind solche Bausteine nicht erhältlich. Die beiden Prozessoren, auf die Intel besonders großen Wert legt, sind der 80486 DX2/50 MHz und der 80486 DX2/66 MHz. In diesem Fall bezieht sich die Angabe der Taktfrequenzen auf die interne Rechengeschwindigkeit. Nach außen verhalten sich die Prozessoren wie herkömmliche 486er mit 25 und 33 MHz. Dies ist deshalb notwenig, da die übrige Platine weiterhin auf die Geschwindigkeit des "alten" Prozessors ausgelegt ist. Dadurch, daß der neue Chip intern doppelt so schnell werkelt, gibt's je nach Anwendung Geschwindigkeitssteigerungen von 30 bis 80 Prozent. Vor allem Simulationsfans freuen sich über das Leistungsplus. Derweil einige Spiele nur bedingt von den Mehr-Megahertz profitieren, sorgt das Plus an Power bei komplexen 3-D-Simulationen für einen tüchtigen Geschwindigkeitsschub. Die High-End-Simulation *Falcon 3.0* fliegt sich beispielsweise auf einem DX2/66 MHz im Vergleich zu einem 486er mit 33 MHz, nochmal so schön.

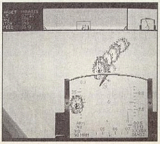
Bevor Sie jetzt loslaufen und sich einen neuen Prozessor zulegen, sollten Sie erstmal das bestehende Computersystem überprüfen. Um herauszufinden, ob und welcher Overdrive-Prozessor in Ihrem Computersystem verwendet werden kann, wenden Sie sich am besten an den Händler, bei dem Sie das Gerät gekauft haben. *mh*



Was bringt der schnelle Chip: Benchmark-Werte (Checkit 3.0) nach dem Einbau



Seid Ihr ein Freund schneller Simulationen ist die Extra-Power besonders nützlich: Bei *Comanche* und *Falcon 3.0* ist ein schneller Prozessor ein Muß.



Play your Soundcard

Ideal zum Spielen der Klänge Ihrer Soundkarte

- Full-size Tastatur
- Anschlagdynamisch
- 8 Oktaven Transponierung
- 2 Oktaven Keyboard
- Stereoverstärker für Kopfhörer und Lautsprecher

Call for price !!!

WEBER's EDV-SERVICE Hard- und Software

WEBER's EDV-SERVICE
Niederfeldstr. 3
5412 R.-Baumbach

Fon 02623-4833
Fax 02623-4424

Top-Spiele – Super-Preise für PC und Amiga

Fordern Sie unseren Gratiskatalog an!

KSK-Schöneich

Mittelstraße 17 · 2300 Kiel 1

Tel. 04 31/55 56 02 · Fax: 04 31/55 56 04

dynamic soft

Tel.: 07733 / 3366

AMIGA

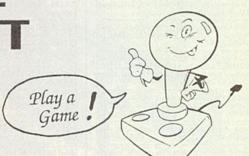
Air Warrior	72,90	Lemmings Data	36,90
Airbus A 320	92,90	Lemmings 2	a.A.
Amberstar (d)	78,90	Lotus Turbo Ch. 3	55,90
Castle o.D.Br.(d)	66,90	Lure o.Tempress(d)	69,90
Chaos Engine	a.A.	MAD TV(d)	71,90
Civilisation (d)	79,90	Magic Pockets	60,90
D'Generation (d)	59,90	Monkey Island 2(d)	79,90
Das Schw.Auge (d)	70,90	Pinball Dreams	55,90
Der Patrizier (d)	72,90	Pinball Fantasies	55,90
Die Hard 2	61,90	Projekt X	56,90
Dynablaster	70,90	Push Over	59,90
Fire & Ice	60,90	Risky Woods	62,90
Gunship 2000	78,90	Sensible Soccer	60,90
History Line (d)	82,90	Shadowlands	70,90
Hook (d)	60,90	Silent Service 2	78,90
Humans	63,90	Special Forces	78,90
Indiana Jones 4(d)	83,90	Troddler	58,90
Jim Power	66,90	Wing Commander (d)	86,90
Leg.o.Kyrandia(d)	66,90	Wizkid	61,90
Lemmings	43,90	Zool	56,90

Weitere Spiele auf Anfrage - Fast alles lieferbar

Versandkosten: Nachnahme 9,-- Vorkasse 6,–

D.Winter Schwarzwaldstr. 2 7701 Mühlhausen 2

MultiMedia Soft



Computerspiele

Kaufen zu Superpreisen (KEINE Discountware)
Spielen und Testen, Zubehör aller Art!
"Wir bieten mehr als nur leere Worte!"

Computerspiele in:

O-1150 BERLIN	Mark Twain Straße 7
O-5020 ERFURT	Meienbergstraße 20, Tel. 0361-669742
O-5230 SÖMMERDA	Franz Mehring Straße 1, Tel. 03634-42564
O-8046 DRESDEN	Pirnaer Landstr. 239, Tel. 0351-2230201
2000 HAMBURG 20	Heußweg 67, Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70	Wendemuthstraße 57, Tel. 040-6528426
2000 HAMBURG 73	Saselerstraße 134 d, Tel. 040-6780605
2390 FLENSBURG	Dorotheenstraße 37, Tel. 0461-54075
2430 NEUSTADT	Waschgrabenstraße 11, Tel. 04561-16189
2440 OLDENBURG	Große Schmützstraße 4, Tel.04361-1365
4000 DÜSSELDORF	Berta von Suttner Platz/Hbf, Tel. 0211-7883776
4100 DUISBURG 1	Gravelottestraße 28, Tel. 0203-667494
4407 EMSDETTEN	Frauenstraße 23, Tel. 02572-89646
4500 OSNABRÜCK	Martinistraße 82, Tel. 0541-434792
4630 BOCHUM 6	Sommerdellenstr.54, Tel. 02327-10063
5090 LEVERKUSEN	Carl Leverkus Str. 2, 0214-403207
5100 AACHEN	Mörgensstraße 4, Tel. 0241-407893
5160 DÜREN	Kölnstraße 51, Tel. 02421-189368
6000 FRANKFURT	Mühlgasse 20, Tel. 069-7077575
8460 SCHWANDORF	Klosterstraße 8, Tel. 09431-1720

Wollen auch Sie einen MultiMedia Soft - Laden eröffnen? Rufen Sie uns an! Tel.: 0241-407893 von 15-19 Uhr

Fortsetzung von Seite 83

Ankauf-Verkauf von Amigam Game Gear, Mega Drive, GB, Super Nintendo, Spiele, Geräte, kaufe auch alle Neo Geo Spiele. Weingartner, Harsdörfferplatz 17, 85 Nürnberg 30

Verk. A 500, 1 MB, TV-Anschluß, Maus, Joysticks, 1 Orig. Spiel. HB, Workbench, hat noch Garantie, VB 650 DM. Tel. 0841/87046

Suche Tauschpartner für A 500 Spiele. Schickt Listen an: Oliver Danko, zum Brüchle 4, 7119 Crispenhof, suche Code und Lösung von Future Wares

Verk. wg. Hockey, Great Courts II, Conquest of Camelot, Manchester u. Europe, PGA Tour Golf, je 45 DM, Kick Off II, Extradisk 40 DM. TV Sports, Basketball. Tel. 040/7434628

Verk. Orig. Wild W. World 68 DM, Winzer 42 DM, Mega Lo Mania, First Samurai 60 DM, oder tausche gg. Orig. RR T. Lotus III, Tel. 02157/7841 ab 19 h Michael

Suche orig. Software mit Anl. u. Verp. Liste und Preise an Ralf Bütz, Herzogstr. 5, 4060 Viersen 1

Verk. A 500, 2. LW, TV-Tuner, Farbmon., 2 Joys, 24 Nadel Farbdrucker, 10 Orig. (Battle Isle, Utopia) PP 10/90 - 10/92 Tel. 06212/7070 Salzburg

Verk. Orig. Pit Fighter 30 DM, Deja Vu 2 30 DM, ohne Anl. und Verp., Summerolymp 5 DM, PC: Sorcerers get all the girls 50 DM. Tel. 04331/62978

Verk. A 2000 mit Farbmon. mit Spielen und Anwendern, Maus, Joystick, Fachbücher 1100 DM. Tel. 07121/40507

Verk. A 500 + Farbmon. + Maus, Joysticks, Spiele, Anwenderprg., Fachbücher, Top Zustand. 750 DM. Tel. 07121/40507 ab 16 h

Verk. für Amiga: Orig. Gobliins für 40 DM + NN. Gunnar Müller. Tel. 04206/7929

Ich suche Amiga und PC Kontakte. Wenn mgl. eine Liste an: Jan Schumacher, Südufer 54, 4773 Möhnsee, oder Fax: 02924/2941 ab 20 h Tel. 02924/384

Verk. wg. Systemwechsel: 1 A 500, 1 MB, 2. LW, Mon. 1084, für VB 1250 DM. Bücher + Disks incl. PC Engine, 5 Spiele 400 DM Tel. 089/3615147

Suche A 500, mit Anl. und Verp., zahle bis 350 DM. Tel. 05407/2676 Heiko Tornee, Hubertusring 49

Verk. Orig. z.B. Bards Tale 1-3, Search for the King, Parasol Stars, Heros Quest 1/2, Sierra, Shadowlands, Their Finest Hout, Toki, Invest. Tel. 05382/6106

Verk. Orig. Garrison I + II, Sidewinder II,. Conqu. Night Shift, Turrican I + II, all in 1a Zustand. Tel. 07222/29057

Schweiz. Verk. A 2000 B mit GVP II Hardcard 100 MB, Festplatte, 3 MB RAM, OS 2.1, 1084-Mon., Topsoft, Spiele, Jitter Rid und andere Extras für 2000 DM. Tel. 064/532310

Suche Red Baron, oder ähnliches, evtl. mit Turbo-Karte, Milko-Michael Molitor. Tel. 02361/83015

Verk. A 500, erw. auf 1 MB, div. Zub., orig. Spiele, verk. auch einzeln. Tel. 09331/1746

Suche mgl. billig neue Prg., schickt Liste an: Dirk Junge, Am Sandberg + Sa. 5653 Leichlingen, suche dringend Deluxe

Verk. orig. Space Quest III 25 DM, Hook 50 DM, Lotus II 45 DM, Manaic Manson 50 DM, Heart of China 75 DM, Larry II 25 DM, Quest for Glory 85 DM. Tel. 0611/522410 Benjamin

Suche für A 500 Test Drive II, Pinball Wizard oder F15, Strike Eagle III, biete 20-35 DM, Tel. 02226/7808 Johannes Ruhland, 5308 Rheinbach b. Bonn

Syntaris is searching 4 some guys 2 swap the latest crap. If you wanted 2 swap with us, write 2: Michael Mönnig, Tannenweg 6, 4804 Versmold, Germany

Verk. A 2000 mit 5 MB RAM, Mon., 2. LW, 3 Spiele, orig. Dig., Bücher, Hefte, VB 1987 DM. Tel. 06126/56773 ab 15 h Michael

Verk. Orig. Spiele: Indy Jones, Adv., M1 Tank Platoon, F16 Calcon, Mission I + II, Dungeon Master I + II, Grand Prix, Preis 20-80 DM. Tel. 07031/805019 Fax: 07031/806511

Verk. Amiga Orig. Spiele, Liste unter Tel. 089/7911422

Verk. A 500, Mon. 1084 S, 1 MB RAM, Maus, Joystick, nur zus. 2. LW, 800 DM. Tel. 089/7911422

Verk. Amiga Orig. Patrizier, Sensible S., Mad TV, je 40 DM, Pirates, Pinball, Dreams je 30 DM, Beach Volley 10 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verk. Amiga Orig. Lemmings, Pirates je 30 DM, Oil Imp., Stunt Car R., Beach Volley, Italy 90, M.U.D.S. je 10 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW 3,5" HF-Mod., Spiele, Orig., für VB 950 DM, Vortex Festplatte, Vortex Festplattencontroller, VB 400 DM, KCS Power Board, VB 150 DM. Tel. 02133/43518 Krieger

Verk. A 500, 1 MB, Farbfernseher, TC Mod., Abdeckhaube, Joy/Mous, 210 Top Spiele, Bücher, 10 Power Play, alles o.k. nur 1499 DM. Tel. 0231/375705

Sonderpreis Amiga Orig. The Humans 40 DM, Space Ace 20 DM, J.W.W. Snoker 20 DM, Manchester U. Europe 20 DM, Farbmon. Philips MM8833 200 DM. Tel. 07131/403463 Oli

Verk. Spiele für Amiga, C64, Sega Mega und Master System. Liste gg., 1 DM RP bei: Helmut Sauter, Im Winkel 2, 7994 Langenargen, nur Orig.

Verk. orig. M. Island II, Epic, Mega Lo Mania, Mad TV, Jaguar XJ 220, Grand Prix F1, F-15 II, je 35 DM. Tel. 03735/65531 ab 16 h

Verk. A 500, 1085 Mon. 1 MB. 2. LW, Comp., Tisch, Maus, Pad, 100 Leerdisks, 14 Orig., Spiele, A. Basic, WB 1.3, A. Extra 1.3, 2 Diskboxen. VB 1250 DM. Tel. 089/3154227

Orig. Might & Magic 2+3, Thunderh., A320, F15, F19, Cadaver, Abondened Places, Epic. Alien Breed, Dungeomn Master, Pirates, Monkey Island I + II, Lotus II. Tel. 06542/22160

Amiga Orig. Special F., Airtar., M1 Tank Plat., Flight of the Intruder, Ch. of Krynn, O.N. of Keynn, Silent S., Battle Isle Data, Sim Ant. Tel. 06542/22160

Suche für A 500 Farbmon. 1084 S, mit Anschlußkabel nur 100 % o.k., zahle 250 - 300 DM. Tel. 0981/14410 19-20 h

A 500, 1 MB RAM, 2. LW, 60 Disks, 1 Joystick, 1 Mouse, TV-Adapter, X-Copy Prof. mit Lotus III, Hexuma, Elvira II, Mausmatte, u.a. Extras supergünstig für nur 650 DM. incl. Porto + Verp. Tel. 08191/21486

Battle Isle 35 DM, Dungeon Master 35 DM, SQ II 33 DM, SW III 50 DM, SQ IV 60 DM, 3D-Kit 60 DM, A320 60 DM, Indy III 40 DM, Populous II 40 DM, RA 25 DM. Tel. 08151/6361

Verk. Orig. Battle Isle + Zusatzdisk, je 35 DM, Tel. 0711/2237040 Frank ab 18 h

Verk. A 500, Speichererw. + 2 Josticks, Maus, TV-Mod., Viruscope, 85 Disks, 15 PD Disks, NP 950 DM, FP 600 DM. Tel. 0271/315579 ab 16 h Tobias

Verk. A 500 plus 2 MB, 2 Joys, 7 Monate alt, noch 5 Monate Garantie, 5 Orig. Spiele, z.B. Gobliins für 900 DM, NP 1190 DM, Angeb. Carstem Köhler, Mühlbachstr. 6a, 6840 Lößneck

Verk. Spiele für A 500, schreibt an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

Verk. M + M III 40 DM, Imperium 30 DM, Prof. Page V 1.2 150 DM, Int. Soccer 25 DM. Tel. 08443/8102

A 500, 1 MB, 1084 S, TV-Tuner, Software, Willy Beamish, HD-LW, Abdeckhaube, 3 Disk-Boxen, 2 Joysticks, NP über 3000 DM, VB 2000 DM. Tel. 03425/2440

A 500 zu verk., 1 MB, 2. Floppy mit ca. 30 Orig. Spielen, Populous II, Monkey Island II, Fire & Oce, Dark Queen of Krynn, Sens. Soccer u.v.a. M. Schuster. Tel. 06151/414292

Biete Orig. Monkey Island, Chuck Rock, Pang, Toki, Manchester, Europa, Midwinter, Jumping Jackson, Rainbow Collection je 20-40 DM + NN. Tel. 08671/20252 suche Adventures

Verk. A 500, 1 MB, Mon. 1084 S, 20 orig. Spiele, Maus, Joysticks, Anwendersoft, 9-Nadel-Drukker für nur 1150 DM, VB, Christian Zeitler. Tel. 08106/4661 Fr-17-19 h

Verk. incl. Porto: Monkey Island I + II, je 40 DM, Devpac Assemvler 2.0 für 80 DM, Klax und Immortal je 10 DM, schreibt an Dirk Kaußewitz, Max-Planck-Str. 28, 48 Bielefeld 12

Österreich: Verk. A 2000, Mon. 3. LW, 280 Disks, viel Zub., 2 Mäuse, Joystick, Mag. Orig., Top Zustand, extrem günstig! Tel. 06434/4263

Verk. Amiga CDTV 1 MB, Maus, Tastatur, 2 Disklw., 2 CD's u.v. Orig. Disks, z.B. Silent S. II, Battle Isle, Vroom für 1250 DM. tel. 07054/7024

A 500, 1 MB RAM, Mon. 1084 S, 2. LW, alles 1 Jahr alt, Orig. Zub., Maus, HB, Stick, VB 1100 DM. Tel. 05462/1820

Verk. A 500, 1 MB, Mon. Philips 8833 II, Bücher, Drucker Star LC 10, Joys 20 Games, Populous II, S. Service II, G. Prix, F. One, Turrican I + II, F-16, F-19, für 1500 DM. Tel. 0331/962943 Marc

Amiga Orig. zu Superpreisen. Ab 10 DM, z.B. Battle Isle u.a. alle neu, Liste gg. Freiumschlag an: H. Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt/Oder

A 500, 1 MB, Mon., Farbdrucker, 2 Joysticks, 150 Disks, 2. Floppy, 4 Bücher, 5 W. alt 1600 DM. Tel. 06661/5569 Eric

Amiga Orig. neu ab 10 DM, schickt eure Spieleliste mit Preisvorstellung an: Gudrun Thomas-Stamprath, Elsa-Brandströmstr. 7, 4242 Rees 1. Tel. 02851/1652

Verk. Wing Commander, Desert Strike, Gunship 2000, Pinball Fantasias, Sim Earth, u.a.m., je 20 DM, Jesper Sorensen. Klarinetvej 33, DK-8700 Horsens, Denmark

Die beste Amiga PD-Software: Spiele, Bilder, Musik, Demos, Megademos, nur das Beste! 2000 Programme plus alle Neuerscheinungen. Keine Gewinnerzielungsabsicht, da zum reinen Selbstkostenpreis. Gg. 3 DM RP gibts ne Komplettliste und ne Disk mit Kostproben. J.D. Mailander, Stichwort: Amiga, Knufstr. 28, 4290 Bocholt

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, TV-Kabel, 6 Prig. (Bundesliga Man, Prof. Indy III, Mad TV usw.) für 600 DM. M. Vonnahme, Tel. 07195/62450

Verk. Amiga-Orig. Carrier Command, Microprose Soccer, Thunderstrike, Special F., einzeln und auch zus. gg. Höchstgebot. Tel. 07445/2974 Fred

MS-DOS

Verk. 386/25, HMB Ram, 52 MB HD, 3,5" u. 5,25" LW, VGA-Karte, SVGA-Mon., Soundgalaxy, NX, MS-DOS 5.0, PC Tools 7.0, Windows 3.0, Aces of the Pacific, VB 2500 DM. Tel. 07141/71998

Verk. od. tausche: Lost Reasures of I., Wizardry 7, Gunship 2000, Flames of Freedom, Powermonger, Warlords, PGA Golf, Castles, Strommaster, Age. Tel. 06421/31138

Suche Tauschartner für IBM.-PC 3,5" und 5,25" LW, schickt eure Listen an: Ernst Seebacher, Waidach 148, 5421 Adent. Tel. u. Fax Österreich 06245/3115

Tausche Orig., habe Darkseed, Falcon III, Gunship 2000, Wonderland, Indy 4, Gods u.v.a. gg. Eternam, Tornado, Comnache, Kyrandia, Lure of Tempress, Wolfenstein 3d. Tel. 07731/29209

Verk. Indy dt., für nur 65 DM, erst 3 Wochen alt. Tel. 07452/5212

Verk. Links 386, VB 70 DM, WC 1 + SM 1+2 VB 60 DM, Ultima 6, VB 50 DM, Sim City + Populous VB 40 DM, Lords of the ring 1, VB 50 DM. Tel. 06441/36585

Verk. Battles of N., Intruder, Winter Games, Savage Empire, GP-Circuit, M. Andretti, Carriers at war, Bob 1940, LHX, H. Metall, Space Bat. Tel. 08551/5571

PC-Orig. Indy 4, dt. Indy III dt., Ultima 7, dt. Star Trek, Monkey 1 dt., WC1+2, SM 1+2, Ultima Underworld, Gunboat, Swotl, ab 18 h. Tel. 0921/97468

PC-Orig. Gunship 2000, Special Forces, Air Combat, Blad Blood, Might and Magic 3dt., Eye of the Beholder II. Tel. 0921/97468 ab 18 h

Verk. Wizardry 7, Links 386, Pro und Sim Ant., suche The Summoning und Mad TV. Tel. 04462/4214 Dirk

Verk. 286-er 16 MHz, 40 MB Festplatte VGA-Mon., Cherry-Tastatur, Preis 1200 DM. Rico Herrmann, Dorfstr. 25, Goes 8301

Suche neueste Spiele für PC. Schickt Listen an A. Kremer, Rue de la Gare, L-9391 Reisdorf, Luxemburg

Verk. Soundblaster 2.0 NP 300 DM für VHB 125 DM, Great Courts II 40 DM, und Game-Gear für VHB 30 DM. Tel. 08178/4763

Verk. orig. Wing Commander II incl. Sp. Op. I 65 DM, F14 Tomcat 35 DM, Swotl m. dt. HB. 60 DM zzgl. Porto. Tel. 07443/5431 ab 17 h

Verk. PC-Orig. Powermonger, Das Schwarze Auge, Perfect General je 45 DM, zzgl. Versandkosten. Tel. 09732/6693 nach 18 h

Verk./tausche je 50 DM, Kyrindia, Underworld, Wizzardry 7 20 DM, Larry III. Tel. 06359/81533

Verk. orig. Ultima Underworld für 49 DM, und Buck Rogers I kpl. dt. für 30 DM. Tel. 02373/62341 ab 14 h

Suche: Neuromacer auch C64, Ultima 1-3, 4,5, Leather Goddesses of P.., Verk. DSA, Wishbringer, Deadline. Tel. 09661/53170

PC-Schweiz. Suche das Game Tangled-Tales, von Orig., zahle bis über 40 Franken. Robert 058/842495

Verk. T2 30 DM, Gremlins II 30 DM, Lakers 25 DM, Tu Boxing 25 DM, Joy Sticks M5 15 DM, von 15-18 h. Tel. 0821/510966

Verk. PC-Orig. Battle-Isle, Datadisk, Aces of t. Pacific, Civil, Atrain, Gunship, 2000 DM, Sim City, Sim Earth, BMP, Populous, Lemmings, History Line, MM3 u.a. ab 18 h. Tel. 05753/1304

Suche CD-Rom LW günstig, suche tragbare 100-200 MB Festplatte, verk. 52 MB Festplatte HD-NO 503, 100 DM. Christopher Lorenz. Tel. 069/418-501 6000 FF.A.M.

Verk. LHX Attack Choppey für 30 DM, und Gunship 2000 für 40 DM, alles in gutem Zustand. Tel. 07475/7554 ab 17 h. Michael

Wizardry 6, The Dark Savant neue Vers. für nur 60 DM + Porto. Tel. 05045/432

Suche für Soundblaster 2.0 PD, FD oder kommerzielle Dig., und Samplesoftware. Preis VB. Suche außerdem SB 3.0 oder 4.0. Tel. 08721/4257 Manuel Bock

Suche Soft für PC. Games, Anwender, PD. Listen an: Leo Schneider, Hauptstr. 15, 6451 Wüschheim

Suche: Indy 4, d., Lemmings 2, Rampart, Summer Challenger, Historyline 14-18, Pinball Dreams, Humans, Darkseed, HK Manjong Pro, Task Force 42, Legend Kyrandia. Tel. 04421/26967

Verkl. Lure of T., PGA Tour Golf, Course, Logical, Indy 500, POC, Wolfpack, Carmen Sandiego, Alphawaves, Geo J. Saw, Prince of Persia, Fines Hout. Tel. 04421/26967

Verk. Indy III VGA, Castles, Camp., Atomino, Links-Course, Ishido, Klax, Life, Death 1-2, Bushbuck, Curse of RA, Generation, WC 1+2, kpl. SM + SI1+2. Tel. 04421/26967

Verk. Batt. Command, Gunboat, D-Gen., GS2000, Scene a 40 DM, A-Train dt., Civil dt., Indy 4, dt. a 60 DM, Epic 50 DM zzgl. Vorkasse 5 DM oder NN 15 DM. Tel. 08321/82571

Verk. Orig. Indy 4, Underworld 55 DM, Darklands, Laura Bow II 60 DM, Star Trek 25th, Police Quest III 45 DM, Darkseed 70 DM evtl. Tausch. Tel. 06356/8594

Verk. oder tausche Monkey II, Mad TV, Links, G. Courts II jew. 45 DM, suche Indy 3+4, Simant, Lost in la 2, Civil, Manchester United usw. Tel. 08233/4660 Markus

Verk. für PC neueste Top-Spiele: Falcon 3.0, Special Forces, Might & Magic III, Wing Commander II für jew. 50 DM. Tel. Ost 02/4180 Eisleben

Verk. PC-Orig. KQ5, DSA je 50 DM, Pool of Darkness, Kathedrale, Ultima 6, Shadowland je 40 DM, Bardstale Trilogy, Gods, Goblins I je 30 DM, Porto, suche MM". Tel. 05232/71103 ab 18 h

Verk., tausche Orig. Spiele wie Civilisation, Spellcasting 301, History Line, Thunderh., Mig 29, Fulcrum, suche: Campaigne, SQ V, KQ6. Tel. 09951/8782

Verk. Rampart, Red Baron, DSA, GS2000, Winter C., Uncharted Waters für je 40 DM, Tel. 07443/7143 Mitt.-Fr. 15-18 h

SchweizSchweiz. Verk. orig, PC Games, Space Quest 4 sFr 50, Kings Quest 5 60,-, Robin Hood sFr 60, Ultima 7 sFr 70, Kyrandia sFr 70, Wing Commander II. Tel. 061/7112381

Verk. Orig. PC-Spiele, Eye of the Beholder, Starflight II, Command HQ, Sim Earthm Preis VB. Tel. 0871/74243 abends Georg

Verk. Orig. Indy 4, Hintbook und Kings Quest V, beide engl. für 120 DM, Fabian Kühlein, Richard-Strauss-Tr. 28, 8033 Planegg. Tel. 089/8598649

Verk. IBM Orig. z.B. Monkey 1, Indy III, WC 1, Bob, Kyrandia, SQ 3, SQ 4, Corps, Muds, Robin Savage, Empire und Martian Dreams 30-50 DM. Tel. 089/6972037 Christoph

Verk./tausche PC-Orig., Monkey II, LHX, Sim City, Super S., In., Midwinter I + II, A 320, ATPm, Aces, P.Q. 2, Larry I, VGA, Rise of D., u.a. Tel. 07741/66341

Verk. PC Orig. Ultima 7 70 DM, Ultima Underworld 65 DM, Civilis. 75 DM, Aces of P. 65 DM, Might and Magic 4 80 DM. Tel. 08191/39954

Verk. Falcon 3.0, WC 2, Uncharted Waters, Indy 4, GS2000, Aces of the P. Tel. 09544/6775 Marius

Verk. PC-Orig. neueste Software z.B. B17, Indy 4, Space Quest usw. 35-40 DM. Tel. 0941/82082

Verk. Orig. Epic, Indy 4, WC II, Verk. auch einzeln, alle Spiele m,to dt. Anl. und Verp. Tel. 09331/1746

Verk. M. & M. 4 55 DM + Porto. Suche A-Train, Uncharted Waters, Bundesl. M., Pro E., Pinball Dreams, Cool C. Twins. Tel. 08761/8466 ab 17 h Dieter Bermeier

Indy 4 50 DM, Indy III 35 DM, Monkey II 50 DM, Eye of Beholder II dt. 50 DM, Larry V 45 DM, Conquest of L. 45 DM, Autodesk, Animator 150 DM. Tel. 0355/522543 Christian

Verk. Gunship 2000, Falcon 3.0, Civil., Das Schwarze Auge, alles Orig., bester Zustand, je Spiel 50 DM + Versand. Tel. 06691/23839

386-33 4 MB Speicher, 105 MB HD, 1.44/1.2 LW 14" SVGA STR ARM 1 MB, SVGA Karte 3Knopf Maus, Joystick, 22 KHz, Thunderboard,m Sound, Software, Mini-Tower. VB 3200 DM. Tel. 09305/1570

Verk. Orig. MI2, Indy III, Indy IV, Special F., Camp., Global Effect, suche Ultima 7, M+M3, Tausch mgl. Thomas Gross. Tel. 06421/284788 tagsüber außer Mi

Verk. orig. in dt.: SQ3, KQ 5, M. Mansion, Zak MC Kracken, 3D-Kit, Dune, H-Drivin 1, Lizenz zum Töten, Finest Hour, GP-Circuit, Xenon 2, Paris-Dakar, engl. Loom. Tel. 030/6639407

Verk. Castles 65 DM, F117a, Nighthawk 80 DM und Silent S. II 70 DM für PC. Nur Orig. Tel. 0711/363313 Sascha ab 18 h

Verk. PC-Orig. 30 DM, für Dragons of Flames, Hillsfare, Heroes of the L., Logical, Rockn Roll, PGA Golf Zusatz, Battle Isle, Data, Links B. Hill u.,a. Tel. 07741/66341

Verk. Orig. Games. HQ sFr 40, Proph. of the Shadow SSI, sFr 40, Ultima Underworld sFr 60, Hard Nova sFr 25, Spirit of Adv. sFr 40, Ultima VI sFr 45, Tel. Schweiz 056/263663 Jörg

Suche Hanse für PC mit Orig. Verp., HB usw. Andreas Stinner, Willi Brordstr. 1, 4190 Kleve. Tel. 02871/9423

Verk. ATAC, Indy 4+3, Falcon 3, Wing C. 2, Monkey 2, Pirates, Lemmingsm, Data, Zak, Maniac, Skyfox 2, Manhunter, suche: F15 3, Strike Commander, Comanche. Tel. 05653/5100

Verk. Orig. KQ V, Eco-Quest, Conquests of the L., je 50 DM. Alle kpl. dt. Tel. 06024/2545 ab 17 h

Verk. Monkey Islands II u. Eye of the Beholder II für je 40 DM. Tel. 0941/49982

Win 3.1 60 DM, MS-DOS 5.0 60 DM, Ult, Underworld 60 DM, Buck Rogers 50 DM, Win. Enteret P., 50 DM, HP-Paintjet 790 DM, Superprint 90 DM, 40 MB 200 DM. Tel. 0711/6405414 ab 19 h

Verk. PC 386, 25 MHz, 85 MB HDD, 4 MB RAM Farbmon., MPR II, 1024 - 768, Multis., 2. LW, Maus, CGA RD, Joy, billig 5 m. Garant., Spiele Orig. 100 % e. frei, Win 3.1 DOS 5.0. Tel. 0561/894062

Tausche Wizardry 7, Monkey 1, suche Eternam, Leg. of. K., M+M4, Dark Sun. Tel. 08456/8424 ab 17 h

Suche North and South, zahle gut. Tel. 02453/1292

Verk. Dune 3.5 dt., 50 DM, Lergend of Kyrandia 3,5, engl., 60 DM, Willy B. H 3.5 dt. 40 DM + Porto. Marcel Schmalfuss. Tel. 05321/63888

Verk. Orig. GC2, und TC Sports Basketball, evtl. auch Tausch z.B. GG, Indy 4, Ashmes of Empire u.a. von 13- 20 h. Tel. 05671/6308

Verk. ca. 30 Orig. für PC, z.B. OSA, GS2000, Patrizier, Monkey II, Aces, Rampart, Epic, Ultima 7, Underworld, Powermonger, MM3, u.a. VB 60-70 DM. Tel. 07365/5801 Dieter

Achtung. Verk. nur Orig. z.B. Swotl, für 80 DM, dt. HB, PQ3, kpl. in dt., für 69 DM, Antivirus, Ver. 8.1 für 250 DM, NP 300 DM. Tel. 069/472372 Markus

Verk. Orig. MS-DOS Spiele: Indiana Jones 4, Eye of the Beholder, Das Schwarze Auge, Sim City, Preis VB. Tel. 05251/21345 Martin

PC Orig. Flugsim. für Rechner, mit ca. 10 MHz, Jetfighter, Fighter Comber, War Eagle, u.a. 40 DM, per NN. Ab 18 h. Tel 02822/52415 auch Tausch

Verk. 386 SC 16 MHz, 640 KB, 44 MB Festplatte, 2 LW, VGA Mon., div. Soft, an Meistbietenden, schreibt an: Christian Rahn, Georgshöhe, O-1231 Buckow

Verk./tausche: MM3, Larry 5, Heart of China, Rise of Dragon, u.a. suche: Bundesliga Man. Prof., 1869, Gateway to Savage. Tel. 04171/50767

Verk. Prg. für Schule und spaß. Fordere kostnl. Preise an. Philip Niedermeyer. Tel. 06172/84880

Verk. neueste Public-Domain auch Spiele Suche Masm 4.0 oder höher, zahle bis zu 30 DM. Angeb. an: Peter Obermüller, Richterhügel 2, A-4161 Ulrichsberg. Tel. A 07288/2421 tgl. ab 19 h

-Demos, superbillig, schnell. Aktuell, Gratis-Liste gg. 1 DM, RP bei: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen

Biete Indiana Jones 4 für 60 DM und viele andere auf Anfrage. Tel. 02948/330 Niclas Bruns

Verk. Cadaver, Bloodwych, Battlemaster, Riders of Rohan je 25 DM, und Monkey II zu 50 DM, alle Games in dt. Tel. 035206/5791

Verk./tausche Shinobi, Eye, Dragons II, ROM, Blade, Spellball, Bombjack, Goldhits, Monsterland, Ball, Omicron, TV Football, Circus, Golf, PD Sammlungen, 80 Games nur Orig. Tel. 0711/317528

Verk. Orig. von Wing Commander 1 und Mad TV, Preis VB. Tausche auch gg. Curse of En., Night & Magic 3. Tel. 05341/392662

Verk. Orig. PC-Games, Red Storm Rising, Gods, suche Cadaver, 1869, Lemmings II, Lemmings I, Push Over günstig. Martin Schuster, Kirchstr. 2, 8851 Otting

Verk. Orig. Legend of Kyrandia mit US-Hinterbook für 50 DM, oder tausche gg. Quest for Glory III oder Laura Bow II. Tel. 06105/76253

Verk. 386 D + 25 MHz, 2 MB RAM, 3,5" + 5,25LW, SVGA, Card 1 ;B, Zenith, 50 MB HD, Quantum, Gameport, incl. Orig., Monkey Island, The Games 92, Another World. Tel. 06421/24570

Verk. Orig. Carriers At War, Willy Beamish, Shuttle, Space Max, Lord of Rings II, Conan, Global Effect, A-Train, Flames of Freedom, Hex. je 50 DM. Tel. 07231/26636

Tausche: Aces of P., DSA, Larry 5, Simant, Ult., Underworld, M. Andretti, PQ3, Fascination, Wrestlem., Budokan, Lemmings, Muds, Crash C., Starflight, Jetfight 2. Tel. 05541/4439

Verk. oder tausche Monkey II, Jokers 4, kpl. dt., Tel. 06556/7330 Adresse: Dirk Schnelting in 5541 Habscheid

Verk. Orig. Ultima 7, RRT, Terminator, Might & Magic III, Textverarbeitungsprg., außerdem. GB. Tel. 089/5803168

Verk. Indy 4, engl. VGA Auflösung, gg. Höchstgebot, Frank Becker, Bahnhofstr. 86, 4811 Oerlinghausen 2. Tel. 05202/4641

Verk. Orig. PC,. DSA, NFL, Atac, BMP, Hockey, L., Sim., Gunship, 2000, Montana, Football, Civilisation, tausche auch. Pro Spiel. 45 DM. B. Wieloch. Tel. 0211/400410

Je 30 DM, Populous, Centurion, Nam, Winzer je 45 DM, Chessmaster 3000, Castles je 20 DM, Grand Prix Circuit, Oil Imp., Tel. 04351/42310

Verk. PC Orig. Ports of Call 55 DM, Winzer, Railroad, Tycon 60 - 65 DM, Oil Imp., o. Deckel für 25 DM. Patrick Schmitt, Sterngasse 179. tel. 06155/66033

Soundkarte: Adlib + S.B. Kompat, SW CDCrom., Midi-Joysticks, Anschl. neu 190 DM, Soundkarte IIIFM, Adlib Komp., neu 85 DM. Tel. 07154/180437 abends

Verk. Adlib Soundkarte, Links 386 Pro je 55 DM, Silent S. 45 DM, Lemmings 25 DMm Intruder 20 DM, ohne Porto. Tel. 09281/478655 ab 19 h

Verk./tausche Dune Shuttle Patrizier Bi Castles Falcon 3, Links Nova 9, Aces Planet, Edge R.Tycoon gg. A-Train, Indy 4, 1869 Space Max, Tel. 0941/999582

Verk. 5,25" Epic, The Perfect, Gener. für 45 DM, Adlib Soundkarte, Jukebox, Comp. 100 DM, Ultima 6, auch 3,5" 50 DM. Jochen Baur. Tel. 0771/7990

Verk. Links 386 orig. verp. 80 DM, Elvira 1 + Monkey I a 50 DM oder Tausch gg. Bat 2, Elvira II, A320, o.a. nur kpl. dt. T. Reuscher, Silberschlagstr. 18, O-3035 Magdeburg

Kaufe PC-Orig. mit Anl. und Verp., Listen und Ageb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. zur Hälfte oder billiger. SQ3, SQ4, Team Suzuki, Drag. Lair, WC1, Scenery, Falcon AT, Ferrari F1, Indy 500, Starcontrol. R. Tel. 08554/2935

PC-Orig. B 17 Fly Fort 50 DM, Carriers at War 45 DM, PC Astrol. 60 DM, Grand Prix Unl. 35 DM, Sp. Spealth 390 DM. M. Ziegler. Tel. 09704/7421

Supergames für den PC, z.B. Magic Pock, 50 DM, u.v.a. Liste anfordern bei: D. Ullerich, Leuschnerstr. 33, 4550 Bramsche 1

Verk. 286/16, 1 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA 256 Farben, 14 Zoll, Logitech, Maus, Works, DR. Dos 5.0, und Soundblaster 2.0, 1500 DM. Tel. 089/752445 Benny

Verk. Civilisation, Das Schwarze Auge und A-Train, alles dt. Vers. a 60 DM. Siegfried Langer. Tel. 08331/87725

PC-Orig. Verk. B17-Flying Fortress Indy Jones 4 dt. Battle Isle Data Disk. Red Baron Mission Builder Swotl, Do 335, Pfeil günstig- Tel. 02161/208925

Verk. Manchester United Europ. SB II je 50 DM, Mova 9, Willy B., PQ3, je 60 DM, Mad TV + GS 2000 je 50 DM. Tel. 07478/8140 ab 18 h

Verk. Orig. Lemmings Gods, Cadaver, Monkey II, Jel. 40 DM, Xenon II 25 DM, Rock'n Roll, Might Bomber Jack je 20 DM, Lösungsheft zu CADAVER 10 DM, alles 3,5" Porto + NN. tel. 08571/8915

VK: WC II, Speech, Sp. Op. I + II, Wotl, Scenery,. Disks, Soundblasters, Pro 3.0, kpl. Tel. 0941/93319 Thomas

Verk. neues Channel, Videodat, passend für alle Systeme m. viel Zub., Preis VB. Orig. Larry I + II, III zus. 110 DM. oder einzeln 40 DM. Tel. 08336/683

Verk. 1869, 3,5" HD Disk, dt. sowie Powermonger 3,5" Disk, dt. Anl.alle orig. laufen auch auf XTS. Tel. 02306/54089 Andreas

386-SX, 2 LW, 2 MB Speicher, 2 ser./ 2 par., Gameport, VGA, Mon., 40 MB HD und Maus für 1700 DM, MM3 50 DM, Invest 25 DM. Uli Hergsell. Tel. 08131/26988 ab 19 h

Verk. Orig. dt. Vers. Monkey Island, I 16 Farben 50 DM NN. Tausche Fighter Bomber, Chuck Y., Tel. ab 19 h 02822/52415

Orig. Stellar 7, Falcon 3, Jet Fighter II, WC 1, SM 1+2, WC 2, SQ1, Speech, Winter Games, Aces of P., Grand Prix, Preise 35-50 DM. Tel. 06721/42786

Verk. Orig. Legend of K., Guyspy, First S., Humans, Alone in the Dark, Inca, Waxworks. Tel. 06443/1688

Laptop, 386 SX 20 MHz, 2 MB 40 HD, 3,5" und 5,25" FDD VGA Mon., VB 2000 DM. Tel. 089/1507322

386DX 25 MHz, 2 MB RAM, 44 MB HD, VGA, Big Wot., Multiscan, Mon. Dr. DOS 6.0, Soundblaster, Joystick, Maus, 10 Spiele, (z.B. EOB, BOB, MM", B. Rogers 2), kpl. 2000 DM. Tel. 07121/23357

Bane of Cosm., Forge, Populous, Sim City, Might & Magic II, alle Orig. zus. 120 DM, evtl. einzeln, auch Tausch. Suche Battle Island oder Logical. Tel. 05693/7589

Verk. PC-Orig. Spiele, Liste anfordern unter Tel. 089/7911422

Verk. Team Suzuki I, Their Finest Hour je 40 DM, GC2, Super Off Rod, Nightshift je 30 DM, zus. 100 DM, Startrek 50 DM. Tel. 07478/8140 ab 18 h

Verk. Laure Bow 2, Eco Quest, KQ6, M. Jackson, Moonwalker, Alpha Waves, Wonderland, SQ3, Dr. Brain, PQ1, WC2, Speech, Sop 2, suche Sherlock Holmes, ab 20 h. Tel. 06734/8930

Verk. Special F., Reals, Perf. Generals, Battle Isle Data, History Line, Steel Empire, Titus, The Fox, Pus Over, ab 20 DM. Tel. ab 18 h 0221/815188 Nur Orig.

Zu verk. EOB 1, 2, U6, BR 2, Monkey 2, H. o. China, U. Waters. Comm. HQ, Impierum, Red Baron, WC + SM, GS 2000, M.U.D.S. Budokan, Curse of Ra, Xenon 2, kaufe: Spell J., Star Controller. Tel. 08331/2722

Verk. PC-Orig. Populous I für 40 DM, Star Treck 1 Woche alt 70 DM, alle 100 % o.k. Tel. 09378/412

Verk. für PC neue Software: Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ, Heerlen, Holland Orig.

Verk., tausche Star Trek 60 DM, tausche gg. Space Quest V. Felix Massen, Hauptstr. 139, 7819 Denzlingen

Orig. Indy 4, dt, Ultima 7 dt, je 75 DM, P. of D. dt., Wizardry dt, Railroad T. DA für je 55 DM, Dragon W. 19 DM, tausche gg. U. Under, DA, Atac DA, HLine, Martin. Tel. 06735/319

Verk. PC 386-25 MHz, Tower, 2 MB RAM, 50 Mb HD, VGA-Farbmon. 1024 x 768, 3,5" + 5,25" LW, Maus, MS-DOS, Windows 3.0, PC-Tools 1, PBasic, 11 Mon. alt, Preis 1450 DM. Tel. 02431/6923

Verk. PC-AT 286, 6 MHz, 640 KB, 42 MB Festplatte, 5,25" LW, Herc. Karte, Mon., Tastatur, 1 x ser. + 1 x par. MS-DOS 4.01, ideal für Einsteiger nur 678 DM VB. Tel. 089/616659 Joystick

Verk. Orig. Prg., Startrek 40 DM, Space Ace 20 DM, WC2-SM1 20 DM, Locomotion 30 DM, Battle Isle 40 DM, Perfect G. 40 DM. Tel. 05371/12022

Verk. Gobliiins für PC 60 DM. Tel. 02461/1733

386 DX 33 MHz, 85 MB HDD, SVGA Karte SVGA Mon., Tastatur, Mouse, DOS 5.0, Soundblaster, viele Spiele, VB 2500 DM. Tel. 06142/81149 ab 19 h

Verk. Red Baron VGA, Bmp, Might & Magic III, Legend of F., alles kpl. dt., s.w. Gunboat u. Gunship 2000, Scenario Disk. Tel. 09514/20137

PC Pool der neue Club für anspruchsvolle Spieler sucht neue Mitglieder sowie Spiele aller Art. Infos bei: Alex Preuss, 0781/65050, Paul-Volz-Weg 5, 76 OG

Kaufe, verk., tausche Spiele für PC. Nur Orig., biete: Battle Isle, DSA, Ultima dt., M+M 4 u.a. suche Rollenspiel, Strategie, SIM-Spiele. Alex 0781/65050

KQ6 65 DM, SQ5 65 DM, 3D-Kit 70 DM, Rex 65 DM, Holmes 65 DM, Wizardry 7 65 DM, Kyrandia 60 DM, Inca 65 DM, Ultima 7/II 70 DM, Martian Dreams 55 DM, Might & Magic 4 60 DM. Tel. 577364

Tausche, verk. Starflight I + II und Air Combat Aces. Suche Flugsim. und WC I und II gg. Zuzahlung. Tel. 02330/70061

Verk. orig. M & M 4 60 DM, DSA-Die Schicksalsklage 55 DM. Tel. 08761/4442 ab 16 h Stefan

Verk. 3,5" Windows 3.1 d. 70 DM VB, MS-DOS 5. dt. 40 DM VB, zus. 85 DM VB, suche Tauschpartner, Gerd Schlehenbecker, A, Atzelberg 2, 6362 Wöllstadt. Tel. 06034/2393

Tausche Dune dt. Space Quest 4 dt., suche dringend Beholder 1 dt., Gateway Tothe Savage Frontier, Midwinter 2, Tausche Links Pro gg. neues Spiel. Tel. 06021/98946

Verk. 386/DX Tower, 40 MHz, 4 MB RAM, 64 KB Cache, 1.44, 1.2 MB, LW, 170 MB HD, SB 1.5, 1 MB SVGA, SVHA-Mon., MS-Dos 5.0, Wint. 3.1, MS-Works 2.0 3200 DM. Tel. 06043/2913

Verk. 286 PC MS. DOS 5.0 und Zub. DIN A3, Nadeldrucker 24 Nadeln, von Seikosha, für 1300 DM. Tel. 089/8112030

Tausche, verk., orig. Ultima Underworld, M&M3, dt., Connay, Lure of the Tempress dt., Indy 4, Robin Hood u. Willy Beamish, dt. gg. Schwarze Auge, Legend of K- Tel. 036041/7247

Tausche, verk., orig. z.B. KQ5, Lure of T., ATrain C. HQ, Sim Earth, Longbow, suche KQ6, SQ5, Megalomania, Hist. Line, DSA, M. Gütter, Wirtsgr. 13, O-9658 Erlbach

Verk. orig. Dragon Wars 25 DM, Gatewart f. Sav., Fronteditor, Sim Earth, Finest Hour 35 DM, NG AA BB 50 DM. Tel. 05261/3888

Verk. Aces if The Pacific 60 DM. Zrl. 09732/1452

Verk. orig. Indiana Jones 4 kpl. dt. für 60 DM und Wing C. 1 + Secr. Missions für 90 DM. Tel. 0851/43111 ab 15 h

WC 1, DD 1+2 70 DM, Second Front, C. Korea, C. Middle East, DSA, Underworld, 1869 je 60 DM, Spellc. 101, Midwinter, St. u. Europe 40 DM, NEC P22, Einz. 250 DM. Tel. 06106/24296 18 h

Verk. Indy 4 dt. 75 DM, Sim Ant. dt., 60 DM, WC 2 Speech 30 DM, 50 II 35 DM. Tel. 02565/3772

Hallo Freaks. Suche noch PC Kontakte! Schreibt an: T. Ante,. Put M. Ivanica 5, 57000 Zadar, Croatia

Atari ST

Vends leux pour Atari ST. 2400 Titres Disponible. Francais/Anglais only. Dugas Bruno, Rue du 18 Juin, F-82350 Albias (Frankreich)

Verk. Atari 1040 STE, Farbmon., Mouse, und Joystick für 1000 DM. Sten Diener, Schulstr. 6b, O-9275 Lichtenstein/Sa.

Verk. Atari 1040 STFM, mit Mon. S/W SM 124, Verbindungskabel zum Fernseher, gute Software und Orig. Spiele. Preis VB. Tel. 06593/8606

Verk. für ST Chase HQ, Populous, Day of the Vipper, Paperboy, Rock'n Roll, Wings of D., RVF Honda, kpl. 50 DM/St. 10 DM. P.Nieraese, Isarstr. 45, 4006 Erkrath 2

Verk. für ST 14 Spiele z.B. Stunt Car, 64 Ghostbusters II für 90 DM, Mortimer Plus 30 DM, Becker Text II 20 DM, Patric Nieraese, Isarstr. 45, 4006 Erkrath. Tel. 02104/47384

Verk. Spitting Image 15 DM, Willow 20 DM, Cadaver 30 DM, Falcon F16 20 DM für den ST. Tausche auch.- Tel. 08571/1679 ab 14 h Kai

Verk. Elvira II mit Lösung und Gauntlett II 45 DM, Airbus 320 50 DM, Robocop III und Fate 55 DM, Silent S. und Wolfpack 55 DM. Tel. 0821/712785

Verk. STE, SM 124 Multiscan (Farbe + s/w), 2 Mäuse, Joysticks, 190 Disks, ca. 19 Orig. (Spiele!), Zub. alles in Top Zustand. NP 3000 DM, VB 1500 DM. Tel. 08231/89773

Verk. EZ-Track Plus Orig. verp. und noch versiegelt an Meistbietenden. Ulrich Imm, Am Kiesel 10, 8861 Megesheim

Verk. Atari 520 ST, 2. LW, 200 Disks, Diskbox, Mausmatte, Mon. 1 MB aufgerüstet 2 Joys, supergünstig für 499 DM. Tel. 09331/651 Christian

Verk. 14 Spiele aus dem Atari Power Pack (z.B. Gauntlet II, Space C.) für 10-20 DM pro Disk, suche Turrican II, Monkey Island. Tel. 07041/43810 ab 14 h

Verk. ST, SC1224 Farbmon., ü. 20 Disks, Games u. Anwenderprg., 2 Joysticks, Maus, für 900 DM, Erstanrufer 40, für Selbstabholung 20 DM. Tel. 089/3544048 David

Verk. Orig. Intruder 55 DM, Turrican I + II, je 40 DM, Kick Off 30 DM, Manchester U. 50 DM, 40 Disks mit PDS 85 DM, 2 Joys 10 DM. Tel. 07158/60873

Verk. ca. 30 Orig. Spiele. Darunter Lemmings, Monkey I, Pirats und v.a. Super Spiele. Preise zw. 20 DM und 45 DM. Tel. 0831/61906

Suche günstigen Mon. AT 1224. Tel. 07621/88443 ab 14 h

Verk. Atari STFM 1024. Mit Maus, Pad, Mon., SM 124, 20 Orig. Spiele, Preise 900 DM. Stefan Geiger, Holzackerweg 2, 8313 Vilsbiburg-Frauensattling

Verk. Vroom und Vroom-Data Disk NP, zus. 130 DM, verk. mgl. zus. für 95 DM, schriftlich Anfrage an Schlesinger, BGM.-Schmidt-Platz 18, O-7250 Wurzen

Verk. wg. Systemaufgabe zahlreiche Spiele. Strategie, Simulationen, Adventure. Preise zw. 10 und 30 DM. Alle Games in 1a Zustand. Tel. 02255/2467 ab 18 h

ST orig. Patrizier 45 DM, Populous II 45 DM, u.a. suche ST Dragons 1-3, Beast 1-3., gute Aevdn. u. Rollenspiele, Heimdall, DSA, Ishar, Erdman, Bahnhofstr. 31, O-1712 Trebbin

Verk. Ultima VI 55 DM, Strategief. I 45 DM, KQ1-3 45 DM, Oil Imp. 30 DM, Elite 30 DM, Pirates 45 DM. Tel. 040/6046458 ab 19 h

Verk. The Seven Gates of Jamball, Deep Space jew. 20 DM, Maniac Mansion und Indy III Adv. jew. 30 DM. Tel. 0201/583347 Dirk

Verk. Silent S. I + II, Lotus II, F-15 II, F-29, Great C. II, R-Type, Star Wars Tr., Klax, Super Quintett, Hot Shots, Lead. Golf, Gunship u.v.a. Tel. 0911/357338 18-20 h

ST/E verk. orig. Populous II 45 DM, RoM2, SoA je 40 DM, ROM 1 30 DM, Traders 25 DM, Reederei 10 DM, Invest, Obitus je 15 DM, Bat 1, Flood je 20 DM, nur Verk. ab 16 h. Tel. 04421/55346

Verk. Special F., Great C. II, Lotus E., 2 Silent S. I + II, R-Type, Klax, F29, Hot Shots, Gunship, Star Wars, Super 4, Summer G., Winter G., u.a. Tel. 0911/357338 18-21 h

Verk. Atari 1040 STE + Atari III 1224 Farbm. Elite leicht beschädigt, Orig. Spiele, „The Secret of Monkey Island und Indy III" nur 1500 DM. Tel. 06181/32310

Verk. Fire & Ice 45 DM, Lotus I 20 DM, Starglider 10 DM, Sundog + Thrust 15 DM, Alte Power-Play-Hefte ab 11/89 ohne Tips 2 DM pro St. Tel. 07485/401

Verk. Atari STE, 2 Mon. SW + Farbe, 2 Disklw., Software, Public Domain, Spiele, Joystick, Mouse, VB 1350 DM. Tel. 07223/58023

Verk. Atari STE 1040 mit Farbmon. mit ca. 50 Orig. Spielen und mit Joystick für nur 1200 DM, alles 100 % o.k. Tel. 089/963911 Johannes

Verk. orig. Fire an Ice, Populous II je 50 DM, G. Courts II 40 DM, Soccer Stars, Power Monger je 30 DM, Plus 15 DM. A. Netter, Weiherweg 1, 8090 Reitmehring

Löse meine Softwaresammlung auf. Thomas Bölker, Burgdorfer Str. 52, 3160 Lehrte.

Verk. für Atari ST: Populous II, Knights of the Sky. Tel. 06202/52706

Software-Sammlung für Atari ST zu verk., ca. 25 Spiele nur Orig., z.B. Star Flight, Pradorid 90, UMS, Preis VB 500 DM. Tel. 04151/2617

Verk. Mega 1, mit PC-Speed dadurch 100 % IBM comp., Multiscan Mon., alle Atari Auflösungen 1000 DM. Tel. 06154/2807

Wahnsinniger verkauft ST-Orig. zu Spottpreisen. Liste gg. RP bei: Ingo Behlke, Kreuzstr. 2, 4670 Lünen

Spiele für Atari ST zu verk., ab 15 DM, z.B. Star Flight, Paradroid 90, Demos Winter, Bards Tale, Questron 2, Spherical, UMS. Tel. 04151/2617

Pus O., Epic, Gobl., Vol. 1 45 DM, SS2, RRT., Th. HB, S. Forces, Pirate, DD3, Logic, Puzz., Kick Off 2, Tip Off 25 DM, 500 cc, Plotter, LSL, Bern. P., Mindsh. 10 DM. Tel. 08055/1307 14 h

Verk. Atari 1040, ST (2 Jahre), Festplatte, 30 MB, 1 Jahr, Spiele ü + umfangreiches Zub., wg. Systemwechsel, Preis VB. Tel. 034671/3244

Verk. ST-Orig., U5, U6, Carrir C., Pirates, Immortal, Demons W., Imper., Starf., Lemmings, 3D-Kit, Elvira, UMS2, Powerm., Amberstar, Preis VB. RR-T. Tel. 07181/73418 Frank

Farbmon., SC 1224 für Atari St zu verk. inkl. Mon. Umschaltung, Preis VB 320 DM. Tel. Behnecke 02191/50130 Remscheid

Verk. Orig. für ST: Amberstar 60 DM, Mega Lo Mania 50 DM, Sim City 45 DM, Lemmings 45 DM, Wings of D. 40 DM, Turrican 35 DM o. zus. 200 DM. Tel. 04152/71570 Jan

Suche Tauschpartner für Atari ST und 2. LW 3,5" Zoll, schreibt an Thomas Hofmann, Amtsgerichtsstr. 4, 6302 Lich 1. Tel. 06404/6461300

SDT: Populous II, Epic, Monkey Island, Lemmings, Lotus II, Gr. Courts II, Robocod, Air Sea Supr. je 50 DM, Atomino, Turrican II, Rainbow Islands, F. Samurai je 25 DM, 17-21 h. Tel. 05254/2895

Achtung! Verk. meine Spielesammlung über 800 Orig. Spiele. Sehr günstig. Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Orig. Spiele für ST. Vroom incl. Data D. 70 DM, Patrizier 45 DM, Knights of Sky, Gobliiins, F1 Grand Prix je 40 DM. Volker Großmann. Tel. 02242/4255

Atari 520 STM, 1 MB, Floppy, 30 MB HD, 400 dpi Handy Scanner, Mon. SM 124, A-Basic Int., Com. 3,5, Neodesk, DPaint + ST, 70 Top Orig. Games, 999 DM. M. Schuster. Tel. 06151/424192

Verk. Atari 10430 STF + Maus, Farbmon, LX 90 Matrixdrucker, ST Üascal Plus 200 + STOS Game Creator, Bücher mit Disk, Quickshot 2, 90 Disks für 1100 DM. Tel. 06347/8368 Mark

Verk. Atari 520 ST 1 MB mit SM 124, Maus und 3 Orig. Spiele. Tel. 05255/7908 ab 19 h, 700 DM VB

Verk. nw. Farbmon. SC 1024 + Switchbox, für 250 DM, 3 D Const. Kit 40 DM, Leonardo ST, W. Gretzky Hockey E., H. Int. Soccer je 30 DM. Tel. 02150/1785

Suche dringend Aracde-Adventure- und Strategiespiele bis 60 DM. Angeb. mit Beschreibung an: Markus Plate, Duel 9, A-9232 Rosegg

Pirates, Lof, Golf, Col. Conquest, Red Lighntning, Warg. Constr. Set je 25 DM, MCC Ass, Pro 77, Pro C je 60 DM, NEC P2200, Einzelblatt 250 DM. Tel. 06106/24296 ab 18 h

PC Engine

Verk. Kato und Ken, PAC-Land, Wonderboy II, Twin Bee Preis a. A., Tel. 02251/75916, suche Devil-Crash

Verk. gg. Höchstgebot: Parasol Stars, Devil Crash, Gunhed, Puzzle Boy, Neutopia, PC-Kid 2, Splatterhouse, Violent Soldier, Hero Toma u.a. Tel. 05205/70452

Tausche M.D. mit Spielen oder GB mit Spielen gg. PC-Engine oder PC-E., Handheld, Tel. 06569/361 Tausch, verk.

Verk. PC-Engine mit Spielen z.B. Ninja Spirit, Dragon Spirit, Splatterhouse, Gunhed, Nectaris, Devil Crush u.a. Tel. 0202/666363

Habe für die Engine Darius Plus, D. Blue, Powergate, CD's, Hawk 123, Macross 2036 u. Broning, suche Titas, Splatterhouse, Tricky, PS. Storm, Arenger, fürs MD Drive, Klax + S. Shinobi. Tel. 08677/64397 Günter

Verk. 12 PC-Engine Games, z.B. Kato & Ken, Dragon Spirit, Mr. Heli, Shinobi, R-Type, Son Son II, Final S., Ninja Spiriti, Bomberman, Chan & Chan, PC Kid. Tel. 06473/1430

Kaufe, tausche und verk. Spiele fürs Super NES und PC-E. Duo verk. auch Core, Grufx und GT. Tel. 02686/1073

Verk. PC Engine RGB 150 DM, Form S., WC Tennis, PC Kid 1, Dragons Spirit, je 50 DM, XE1 20 DM, Pad 15 DM, 5 Plays Adapter 20 DM, Basketball 20 DM. Tel. 0711/7546604

Verk. Populous 60 DM, R-Type 40 DM, Adventure Island 40 DM, Knight Rider 30 DM, War of the Dead 40 DM, Doramon 20 DM u.a., Ken Genez 0228/666412

Verk. HU-Cards 15-50 DM, CD-Rom-Spiele 50-70 DM, t.B. Cobra II, Fight Street, L-Dis M., Tausch auch mgl. Tel. 04102/56941

Verk. einzeln o. zus. PC-Engine + Joypad, 5 Games, Sonson, Wonderboy, F1 Race, W.C. Tennis, Boxen, PC-E., einzeln 200 DM mit Games VHB. Lorenz. Tel. 069/418-501

Verk. ca. 30 versch. Module. z.v. Formation Soccer, Splatter H., Bloody Wolf, Tausche auch gg. MD oder Famicon M., Tel. 04521/71497 ab 17 h

PC Engine RGB mit Devil Crash, Xerious, Gundhed, Break In, Splatterhouse, Tales of M., Cyber Knight, Barouba Man, F1 C., 91, Bibel nur 750 DM. Tel. 0261/16539

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, Megadrive, Super NES, Neo-Geo usw., habe alle PC-Engine Top Module. Tel. 089/1403732

Verk. PC-Engine, Games einzeln z.B. Devil Crash, Bomberman, Splatterh., Jack C., Ninja Spirit uvm., Tel. 02272/81428 Dietmar

Verk. PC-Engine + 8 Spiele, 370 DM, Verk. für Supergrafx: Super Ghouls 170 DM, 1941: 250 DM, suche Wataru, Tel. 0731/76634

Verk. PC-Engine, Zub., 9 Sammlerspiele, Gunhead, Parodius, Splatterhouse, Bonk 2 Aeroblaster, oder Tausch gg. US oder jp. SNES, Spiele, Tel. 0367782884 Sebastian

Obermoz. Videospieleclub für Tausch (ver)-kauffreudige Freaks. Alle Systeme. Mtäg- Anzeigen-Heft, DM 2,-/Monat, Infos: T. Winter, A.D. Bitz 10, 5400 Koblenz 2. Tel. 0261/61999

Master System

Verk. Sega Master II 6 Top-Games NP 700 DM für 400 DM, Tel. 18 - 19 h Tel. 07574/3807 Martin

Suche günstige, gut erhaltene Spiele mit Anl. und Verp., sowie Zub. wie 3D-Brille, Pistole. Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Sega Master System mit 3D-Brille, Light Phaser, 15 Spielen, z.B. Phantasy Star, sowie GB, mit Akkupack, Game Light, alles 1/2 Preis. Tel. 0211/662428

Game Boy

Verk. GB mit 4 Spielen und Gamelight NP 330 DM, VB 200 DM, Manuel Greisinger, Haidsteiner Weg 8, 8491 Lederdorn. Tel. 09941/3355

Suche für GB Home Aone, Simpsons II, Bugs B. II, Adventure Isdland, Addams F., Boxxle, tausche gg. andere Tel. 04955/4192 Volker

Verk. GB + 10 Spiele, Tetris, Badn Rad, Nemesis, Super Stars, Turtles, Spider Man, Motocross, Maniacs, Fortress, of Fear, usw. VHB 450 DM. Tel. 089/3150789 Florian

Verk. GB-Spiele: Fortress of Fear 25 DM, Castlevania 35 DM, Choplifter 35 DM, Nobunagas Amb. 50 DM. Tel. 07361/44454

GB: Super Marioland, Tetris, Final. F. II, Beleuchtung, Vergrößerer, Dialogkabel, NP 370 DM, VB 270 DM gg. GG. Thorsten Ickenroth, Nachtigallengrund 6, 5308 Rheinbach

Verk. div. GB Spiele Dynablaster, Ballonkid, Pinball, Power Racer Mario Land, Tetris, Kick Off, Golf zu insgesamt 220 DM. Verkauf auch einzeln. Tel. 06021/54147 Allan

Kaufe GB-Spiele mit Anbl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. GB mit 6 Spielen Orig. Verp. u. Anl. Adapter, Light Max für 400 DM. Tel. 089/8411910

Verk. GB-Spiel Golf für 30 DM. 07253/21714

Verk. GB-Spiele Solarstriker, Mega Man Duck Tales, Kid Icarus, je 35 DM, SML, World Cup. 30 DM, Gamelight 100 % o.k. für 200 DM. Andreas Weickmann, Nelkneweg 8, 8740 Bad Neustadt

Verk. GB + Tet., Akku, Netzteil, Lupe + 7 Spiele, SML, FOF, Ballon Kid, Dynablaster u.a. für VB 290 DM, nur ges., oder Spiele einzeln f. 35 DM. Tel. 08055/1089 ab 14 h

Verk. GB, sehr wenig gebr., mit 2 Modulen, Golf, Tetris, mit gesamtem Zub., für 100 DM. M. Bonnahme, 7057 Nellmersbach. Tel. 07195/62450

Verk. GB + Super M., Soccer, F! Racer, Gargoyles, Quest, Tetris, für 200 DM, Tel. 02162/41035 oder Sascha Otto, Waldnielerstr. 99, 4060 Viersen 11

Obermotz. Videospieleclub für Tausch (ver)-kauffreudige Freaks. Alle Systeme. 14 tägige Anzeigen-Heft, DM 2,-/Monat. Infos bei: T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Verk. G.B. + Tetris, Dialogkabel, VB 85 DM, 8 Spiele, Magnifex, Carryboy, Tips & Tricks, a.A. Tel. 08452/8432

Hi Freaks. Kaufe, oder tuasche, verk. ständig Topmodule für den GB. Matthias Kipp, Schillerstr. 7, 2930 Varel

Verk. für GB World Cup 30 DM, NES Swords and Serpents 100 DM. Tel. 07192/7419

Verk. Turtles, Duck Tales, Blades of Steel, Golf, F1-Race, Fortress of Fear, Gargoyles Quest, Motocross M., Rescue of Princes, gg. Höchstgebot, Tel. 07445/2974

Tausche Spiele, habe MM. Bild und Ted, Tiny Toon Adventure, suche Loony Toon, Duck Tales, Monopoly, Bouler Dash, Prince of Persia. Tel. 07805/59328

Mega Drive

Kaufe Soft- und Hardware jeder Art, verk., tausche Spiele, Geräte immer 200 Spiele lieferbar, kaufe auch Sammlungen tgl. 19-20 h. Tel. 08583/340

Verk. od. tausche für MD: Warsong US 90 DM, Shining dt. 90 DM, Kid C. US 70 DM, Sonic jp. Hellfire jp., Fireshak dt. zu je 50 DM, Shinobi dt. 60 DM. Tel. 069/491895 Paul

Jap. MD PAL, nw. mit 10 Top-Spielen und Arcade-Power-Stick für 700 DM zu verk., Tel. 07344/5453 ab 18 h

Verk. MD mit 8 Modulen und Arcade Powerstick, tausche auch gg. Super NES. tel. 02222/4056 Dennis

Verk. MD, 3 Spiele, 1 Joypad, 1 Joyboard, 3 Games, Quackshot, Moonwalker, Sonic, tausche evtl. auch gg. Super NES. Tel. 07152/47636 Daniel

Verk. für HD Pop. New Zealand Story, Infrarot, Joypads, Dauerfeuer Zeitlupe, für 2 Spieler. Tel. 07732/84267 Steffen Metz

Verk. Dt MD + 2 Cont. jp. Adapt. und 7 Games Sonic jp., Str. o. R., EA H., MM, W.C. Soccer jp. AB: C. Lamparth, Kernerstr. 21, 7050 Waiblingen 5 od. Fax: 07151/562430 VB 500 DM

Verk. für US MD Pond 2, Sonic, Super Shinobi und Super M. GP je 40 DM. Tel. 02623/2616 Markus

Verk. MD RGB mit 1 Spiel + 2. Joypad für 220 DM. Tel. 05322/2317

Tausche, kaufe MD + SNES Spiele, habe: Sonic 2, Parodius, Wonderboy 5, Contra, Thunderf., Chuck R., R. Rash, Ph. Star 3 u. v.m. Tel. 05731/52926

Verk. f. M. D. Starflight dt. 80 DM, Starflight US 70 DM, Verk. GB Moudule je 30 DM, z.B. Othello, Garg., Quest, Loopz, Mario u. Yo. Tel. 02256/1319

Verk. dt. MD mit 8 Spielen Aleste, MGPZ, Quackshot, Jap. Adapter, Scart-Kabel, 2 Joypads, VB 750 DM 3 Monate alt, Norbert Schönfeld. Tel. 06131/582179 ab 18 h

Verk. MD-Spiele je 40 DM, Insector X, DJ-Boy, Dahnd, Whip Rush, Back, Future III, Gynoug, Forgotten Worlds, Budokan, Valis, Blackout, Golden Axe IIm, Mega P. John Madden 92. Tel. 09193/5865 ab 18 h

Obermotz, Videospieleclub, für Tausch(Ver) kauffreudige Freaks. Alle Systeme, 14tägig. Anzeigen-Heft. DM 2/Monat. Infos: bei T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Verk. Sega Mega Drive PAL/RGB 50/60 HZ, Text Eng. Jp., 11 Top-Spiele, F. Force 3+4, Sonic, Rainbow, Super Shinobi, Mickey Mouse, nur kpl. V 850 DM. Tel. 02922/962256 ab 18 h

Suche M. D. + Spiele, Sega Master, Spiele, Sp. Super F., G. B., Spiele, Neo Geo, Game Gear, Sp. Modulesammlung. Tel. 04521/71497 ab 17 h Andreas

Tausche Wonderboy V dt. gg. Devil Crash, Shining i.t. Darkness, dt. gg. aleste Col., Tel. 02824/4300 ab 19 h Jürgen

Verk. M. D. Pal mit 2 Joypads und Arcade Power Stick + 14 Spielen, (alien III, EA Hockey, Warsing, Starflight, Alien Storm) für 800 DM. Tel. 02104/42468 Carsten

Verk. od. tausche MD-Games: EA Hockey, F22, Aero Blaster, Desert S., Star C., Streets of R., MM u.v.m. suche: John M. I + II, Olympus, Winrer C., M2 u.a. Tel. 07141/481632

Kaufe, verk., tausche alles für MD, Super NES,PC-Engine, Neo-Geo, Game-Gear, GB, Lynx. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. für 500 DM: MD + 2 Pads + Winter C., Warsong, EA Hockey, Adv. Mil. Co,. Tel. 02761/64320 (Sauerland) Michael ab 17 h

Verk. M.D. u. Spiele, Sonic, Ghostbusters, Altered Beast, Fantasia, 1 Joypad, gg. ca. 350 DM. Tel. 0871/52190 zw. 14-16 h Thomas

Verk. MD. RGB, Action Rep., Pro., 2. Pad, 6 Spiele, Sonic, Quackshot, usw. f. 600 DM VB. Verk. Master System, Wonderboy III f. 100 DM. Tel. 05322/50517

Tausche EA Hockey gg. Wonderboy engl. Vers. und Quack Shot, Supershinobi gg. Jordan VS Bird. Tel. 02064/53958

Suche Spielesammlung + Tips & Tricks für alle Spiele für MD + S. Famicon (gute Bezahlung) eröffne damit Clubzeitung. Nähere Infos. Tel. 08583/340 ab 19-20 h

Verk. jp. RGB-MD incl. Infrarot, Joypads, 200 DM, Spiele: M.M., Sonic, Batman, Winter Ch., Terminator, Milit. Com., Donald D. Tel. 02822/52527

Verk. MD mit 7 Spielen, F22, James Pond, Sonic, Granada, Strider, Klax, jp. Jump'n Run, VB 550 DM. Tel. 06144/6253 auch Tausch gg. Super NES. zw. 15-21 h

Verk. MS Spiele: California Games, Wonder II, für 35 DM, Tennis HCE, für 30 DM, Populous, Ultima, für 45 DM. Tel. 09568/2445

Verk., kaufe, tausche Module, Konsolen für Super NES, MD, PC-Engine, Neo-Geo, Game-Gear, GB, Lynx. Tel. 089/1403732

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, MD, Super NES, Neo-Geo, usw., habe alle PC-Engine, Top Module. Tel. 089/1403732

MD+ SNES-Spiele An- + Verkauf, habe große Auswahl an Spielen MD-Spiele, ab 35 DM, SNES-Spiele ab 50 DM, suche auch Spiel. Tel. 04774/374 Rainer

Suche gut erhaltene Module u. CD Spiele, mit Anl., u. Verp. sowie Zub., zahle gut. Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Suche Mickey 1, Thunderf. III, Aleste, Rainbow Islands, habe Wonderboy in Monsterworld, Budokan, Shadow Dancer, Tel. 0611/377331 Dennis

Verk. Road Rash 50 DM, EA Hockey 50 DM, Desert Strike 50 DM, PGA Tour Golf 60 DM, WC Italia 40 DM. Jörg Braungardt, Johann Glocker-Str. 6, 7913 Senden 1

Tausche, verk., Thunderf., Gley Lanzer, Steel E., Shining, Atom. Runner, Bio Ship, suche Crude Dude, Gal., Twink Tales, Smash TV Fant. Tel. 030/3737670 ab 17 h

Verk. Sega M. D. PAL, 2 Kontroll Pads, 6 Spiele Sonic, Streets of Rage, S. Shinobi, 5 Mon. alt VK 475 DM. Tel. 089/8644518

Verk. 12 MD Games, z.B. Streets of R., Arch Rival, Splatterhouse, Wonderboy 5, Musha Aleste, Pit Fighter, Robocob, Terminator, Jordan VS Bird. Wrestle War. Tel. 06473/1430

Verk. MD-Module jp. Shinobi 30 DM, Shadow Dancer 25 DM, Strider 25 DM, Wonderboy III 15 DM. Tel. 089/6010792 ab 18 h Jochen

Verk. für MD: je 45 DM, Fire Mustang, Zero Wing, Burning Force, Magical Hat, je 40 DM, Hard Drivin, Arrow Flash, Curse, Wani Wani World, suche Desert Strike. Tel. 0731/76634

Verk. u. kaufe MD Spiele große Auswahl ab 35 DM, Suche und verk. auch Super NES Spiele, Tel. 04774/374 ab 18 h Rainer

Verk. f. MD Desert Strike US, Joe Montana II d. Streets of Rage m. jp. Adapter für 170 DM. Tel. 06183/2162

Kaufe, verk., tausche alles für MD, Super NES, PC-Engine, Neo Geo, Game Gear, GB, Lynx, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. MD-Spiele: Quackshot 65 DM, Sonic I 45 DM. Tel. 07361/44454

Game Gear

Verk. Game Gear mit Super M. GP, Columns, Netzteil, Battery Pack für 200 DM. Tel. 09423/1926 ab 17 h Martin

GG über Master Gear, Sonic, Wonder Boy III, Wide Gear, Link Kabel, VB 480 DM. Niestaedt. Tel. 0421/822828

Verk. GG inkl. orig. Netzteil, Columns, Somnic, Shinobi u. Castle of Ill., alles 100 % o.k., gepflegter Zustand, Orig. verp. für 320 DM. Tel. 08141/72194

Aufgepaßt: Verk. billig GG-Spiele, Shinobi 30 DM, Fantasy Zone 40 DM und Wonderboy III 50 DM, alle 100 % o.k. Tel. 08821/52425 ab 19 h

Verk. Mastersystem-Adapter für GG mit Games Asterix, Wonderboy-Dragons Trap., verk. oder tausche auch Spiel Donald D. gg. Tel. 089/1294275

Verk. GG + Battery Pack, Netzteil, 2 Spiele, Sonic Cl., alles 100 % o.k. für 350 DM. Tel. 0231/375705

Verk. GG + 2 Spiele Columns, The Berl., u. Battery Pack m. Netzteil f. 240 DM, Mega Drive Games, Shadow Dancer 60 DM, neuw. Tel. 0761/891038 ab 17 h

Spiele für Game Gear, TV Tuner, Zub.m, preisgünstig zu kaufen ges. Angeb. an Henryk Balinksi, Am Ring 1a, O-7202 Böhlen

GG kpl. mit Spiel und Netzteil 230 DM, TV-Tuner 150 DM, Wonderboy, Super M. GB, Castle of Illusion je nur 50 DM. Tel. 05461/61629

Tausche Master S. II incl. Alex Kidd u. Sonic + 1 Steuerpad gg. GG + 1 beliebiges Spiel. F. Ritter, Krichstr. 6, O-1533 Stahnsdorf

Einmalig, wer tauscht seinen Amiga 100 % o.k. gg. Game-Gear (nw.) mit 4 Spielen und GB mit GB mit 4 Spielen. Amiga bitte mit Mon. Tel. 06129/9807

Verk. GG + Netzteil, Batterie Pack, Wide Gear, 4 Spiele alles neu verp., VB 575 DM, NP 750 DM. Tel. 02251/53745 Sebastian

Lynx

Verk. Atari L. II incl. 4 Spielen (Batman, Returns, Kygar, Rampage, Elektrocop), Steckdosen-Adapter und Kopfhörer, VB 430 DM, NP 550 DM. Tel. 07154/27113

Verk. Atari: Lynx II mit Netzteil und Tasche und 2 dt. Spielen (slime World, Klax), alles nw. für 275 DM. Tel. 05121/867774 ab 14 h

Verk. Atari Lynx II incl. 4 Games u.a. Shanghai, Chips C., Blue Light, Slime World für nur 200 DM oder tausche gg. SNES Module. Tel. 07131/483863

Verk. Lynx und 10 Spiele, z.B. Klax, Rampart, Checkered Flag, Shanghai, VB 400 DM, schreibt an: G. Breitfeld, Hochwinkel 9, 5 Köln 80

Verk. Atari Lynx II + 11 Spiele (Toki, A. Golf, Part, etc.) mit Tache, Netzteil, div. Zub., VB 700 DM, nw. Tel. 06443/3836 Holger Elbert

NES

Kaufe und tausche Spiele für Super NES, Angeb. und Listen schriftlich an: Marböck Klaus, Knotzberg 14, 4729 Neukirchen, Austria

Verk. NES mit 6 Spielen z.B. Faxandu, Star Tropics, Swords and Serpents für 350 DM. tel. 030/4322362

Verk. NES inkl., Donkey Konh, Donkey Kong jr., Silent S., Mario Bros 1,. 220 DM. Tel. 07941/8769 ab 18.30 h

Verk. NES mit einem Spiel 100 DM, jedes andere 50 DM, Mega Man III, Rescource Rangers, Tel. 08085/460

Verk. Nint. Sup. seit 225 DM, Sup. Mario Bros II 55 DM, Exit Bike 35 DM, Track and Fiels 2 60 DM, Super Off Road 45 DM, alles zus. 390 DM. Tel. 07753/1386

Verk. US/dt. NES mit SMB I + III, Mega Man II + III, Little L. Basball, 3 Controller 325 DM, VB Jan. Tel. 089/931617

Verk. NES-Spiele: Simons Quest 40 DM, Rygar 48 DM, Duck Tales 45 DM, Ciph'n Dale 60 DM, Hyper S. 60 DM. Tel. 07541/42216 Ralf

Verk. NES + 11 Spiele Mega Man I-III, SMB I + II, Zelda I + II, Turtles, Duck Tales, Castlevania, für VB 600 DM, NP 1200 DM. Christoph Bukowski. Tel. 030/7861047

NES Superset kpl. 150 DM. Tel. 06321/30016

Verk. Spitzen NES Spiele z.B. Mario III, Mario II, Mega Man II, Swords and Serpens, Tiny Toons, Blades of Steeel, W. Mundl, Adlerstr. 11, 8032 Gräfelfing. Tel. 089/855200

Verk. NES + 6 Spiele, Umbau, viel Zub., für ca. 50 % u.NP, GB mit 3 Spielen für 140 DM. Tel. 07452/77287 ab 14 h Thomas

Verk. NES mit 6 Spielen Tetris, Mario I, Ducktales, World Cup, Master, Tennis für 295 DM. Arndt Ihmels. Tel. 06085/2340

Verk. NES + Controller (Max) + 18 Spielen für nur 1000 DM. Tel. 02206/80865

Verk. NES mit 2 Joypads und 2 Spielen Total Recal, S.B. 1, für 120 DM, verk. auch G.B. Spiel Turtles 35 DM, alles Top Zustand mit Anl. Tel. 0731/60626 ab 18 h

Verk. NES-Spiele. Castlevania I, Punch-Out, Gradius I, Goonies II, Track & Fiels II, 45 DM. Tel. 05225/2755

Verk. NES mit 6 Spielen wie z.B. Star Wars, Maniac Mansion, The Adventure of Link für 350 DM. Tel. 09423/1926 ab 17 h Martin

Super Famicom

Kaufe Soft- und Hardware jeder Art, verk., tausche Spiele, Geräte (immer 200 Spiele lieferbar) kaufe auch Sammlungen tgl. erreichbar ab 19-20 h- Tel. 08583/340

Tausche, verk., kaufe Super Nintendo und Neo Geo Module. Auch Spielesammlungen: Tel. 09331/651 Christian. Suche Mario-Karte, Parodius, EA Hockey fürs Famicon

Tausche neueste SF-Games, Stefan Guzalic, Heimstr. 4, 7951 Kirchdorf. Tel. Wegen Umzug bitte Auskunft fragen.

Verk. F. Super Nintendo: Contra III, Thunder Spiritis, Populus, Pilotwinger, Super Wrestlemania, Joe + Mac für je 50 DM VHS. Tel. 07044/5799

Super NES: Tausche Super Probotector, gg. Streetfighter II oder Wrestelemania, Tel. 04931/15083, Oliver Claus

Suche, verk., tausche S. NES Games, suche: Street Fighter II, Parodius, Axeley, Turtles 4, Super Mariokarte, Pilotwings, S. Star Wars. Tel. 0511/733537

Suche Super NES, Famicon Spiele. Tel. 0911/557191

Kaufe, verk., tausche SNES + SF-Module, habe Street Fighter II, Contra, Super s., Final F., Lemmings u.a. suche Mega Drive, Game-Gear Spiele. Tel. 0551/42540 Collin

Tausche Jerry Boy und Rushing Beat gg. Super Contra und Streetfighter II. Tel. 07251/84389

Verk. PC Engine + C.D. Rom, Interface + G.C.D's 18 Cards, Zub., 100 % o.k., verk. Neo Geo, RGB, 5 Top Games z.B. Fatal Fury, Burning Fight usw., 4 Wochen, 100 % o.k., Pr. 1700 DM VB. Tel. 08431/41991 oder 2564

Verk. für dt. SNES: Super Soccer dt. 65 DM, Street Fighter II dt. 100 DM. Tel. 07034/20119

Verk. S.NES/US, Joystick, Booster, Preis VB, Axelay 90 DM, Contra III 80 DM, Gradius III 75 DM, Pilotwings 70 DM, Super G. G. 75 DM. Tel. 0271/350558 ab 17 h

Wer sucht Super Wrestelemania US fürs Super Famicon für 129 DM. Tel. 02238/59124 Robert

Verk. Super Nintendo mit 2 Joypads, S. Mario, F-Zero, Parodius, Street Fighter II, Universal Adapter für einen angemessenen Preis. Tel. 09179/5445 Markus

Kaufe, verk., Module und Konsolen für S-NES und S-Fam. Tel. 0212/208689

Suche zuverl. Tauschpartner für Super-NES Spiele. Tel. 02268/1637 Thorsten

Verk. Famicon Spiele: Krus. Super für House Super Smash TV, Joe and Mac Super Ghousn Ghosts Magic Sword, Super R-Type. Tel. 0921/37468 ab 18 h

Verk. Neo Geo Spiele. Suche außerdem Spielhallenplatinen. Auch ältere. Tel. 02872/7376 Thorsten

Tausche, kaufe und verk. Super Nitendo Spiele, habe nur sehr gute Spiele. Tel. 089/632068

Kaufe, verk., Super Famicon Module, NES-US-Dt, GB- Spiele, Mega Drive u.a. Kaufe auch ganze Bestände, Tel. 04521/71497 ab 17 h Andreas

Kaufe, tausche Super NES Module, verk. auch Lynx II mit 4 Mod. 200 DM. Tel. 07131/483863 ab 18 h

Suche SNES-Games jegl. Art, z.B. Dunkshot, Mario Cart, Am Galdiators, Connors, Tennis, NHL Hockey, biete u.a. Turtles 4, WWF, SF2, MD-Games. Tel. 02156/7042 Ralf ab 19 h

Schweiz. Verk. oder tausche Super NES Games, Magic Sword, Super Adventure Island, Lagoon. Tel. 061/7112381 Roger

Suche verk. tausche SNES GB und Lynx Games habe Lemmings, S. Fighter II, S. Soccer, SMW, Metroid 2, Bill. M. Ambition Turn and Burn. Tel. 06569/217

Verk. S. Famicon PAL mit 1909 Pad mit S. Mario, S. Volley, Fritz Anstutz, Obersbach 6343 Risch

Tausche und kaufe Super NES Spiele. Habe Streetfighter 2, Axelay, Contro III, Super Battle Tank u. a. Tel. 0781/75646 Olaf

Verk. Super NES Spiele: Hook, Final F. 3-Mystic Quest, Soul Blazer, Super C., alle US-Module. Tel. 05322/50517

Suche Spielelösungen, Tips, Codes für alle Spiele für MD + S-Famicon, gute Bezahlung, eröffne damit Clubzeitung. Nähere Infos. Tel. 08583/340 19-20 h

Kaufe, verk., tausche Spiele für Super-NES. Mega-Drive, Master, GB und MS-DOS. Tel. 06569/361 Patrick ab 15 h

Suche SNES-Spiele wie F-Zero, Aexel., Super Mario Kart, Bards Nightm., Star Wars, NHLPA, Hockey, Hook, Prince of Persia, Chuck P. u.a. zahle fair. Tel. 0611/307307

Verk. Mariokarte US für 90 DM. Mickey M. Game Gear 35 DM, G. Axe W. MS 100 DM, Sonic MS 90 DM. Tel. 0481/86264

Verk. Games für Super NES, Neo, Geo, Megadrive usw. kaufe auch Games, Konsolen und Bestände, auch Platinen, nur NW. Klaus Rosenhahn. Tel. 02154/40096

Tausche S-NES-Games suche: Mario Cart dt., Mystical Quest, Mario Paint. Habe: Super Contra, Parodius, Streetf. II. Tel. 07477/1405 ab 18 h

Verk. 2 Wochen altes dt. Super NES mit Super Mario World und Zelda II dt. alles bestens erhalten für 379 DM. Tel. 07351/21391 Di-So zw. 20-21 h

Verk. 7 Monate altes NES-Super Set + 11 Spiele, Spieleberater. Alles 100 % o.k. NP 1700 DM für 800 DM. Tel. 08072/2400 Andreas

Tausche Streetfighter 2 US, Axel jap. oder Castlevania US, gg. F. F. II US. Christian Müller. Tel. 02664/8144

Verk. Famicon Spiele, z.B. Turtles 4, Super S., Super D. Dragon, u.a. Preis am Tel. VB. Tel. 089/6920490 ab 16 h

Kaufe und tausche Super NES-Spiele, zahle 60 DM, habe Zelda dt., Street Fighter II dt., Parodius, Dinowars etc. Tel. 07805/59328

Verk., kaufe, tausche Module, Konsolen für Super NES, Megadrive, PC-E., Neo-Geo, Game-Gear, GB, Lynx. Tel. 089/1403732

Suche dt. Super NES Spiele zahle bis 80 DM, z.B. Turtles 4, Super Prob., Joe N. uvm. Tel. 02272/81428 Dietmar

Kaufe, verk. S/NES/Famicon Spiele, kaufe auch ganze Spiele-Samml. mit Gerät, verk. Spiele ab 50 DM. Tel. 04774/374 Rainer

Obermotz, Videospieleclub für Tausch, (Ver-)kauffreudige Freaks. Alle Systeme. 14tägige Anzeigenheft. DM 2,-/Monat. T. Winzer, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Verk. für SNES. Mystical N. 90 DM US, Soulbl. 60 DM jp., Spiel und Spielebschreibung im Topzustand. Ab 13.30 h. Stefan 08191/7733

Verk. Game G. Wonderland II, Sonic, Donald, Aeria, NES: Mario 3+4, Zelda, I-3, 3er Modul, Push-Out, Track-F-2, Contra 3 75 DM, Wing C. Soccer, Pinball. Tel. 07931/51274 19 h

Tausche super NES Spiele suche: Axel. Mariokart, Parodius, Star Wars, tausche Contra gg. Aleste, habe alles was neu ist. Tel. 0621/894505 auch 856378 Martin

Verk. dt. Super NES, 2 Joypad, Super C., Zelda III (kpl. dt.) Super Aleste, alles mit Garantie, zus. 450 DM. Tel. 0711/2237040 Frank ab 18 h

Verk. Super Nintendo + Mario + Magical Quest (Mickey M.) + Street F. II, F-Zero, Universal Adapter, Tel. 09179/5445 Markus

K.V.T. Super F.-Spiele, habe immer neue Spiele, wie z.B. B. Star Wars. Verk. PC-Engine. Tel. 05455/578 ab 17 h

Tausche Super-NES Module, habe: Turtles, Zelda, Super s., Final F. II, Mystical Quest, Mario Kart, suche: Star Wars. Tel. 0781/38677 19-21 h

Tausche Zelda 3 für SNES gg. a. Games (z.B. Super Prob., Turtles, Parodius) nur dt. Vers. Sascha 0821/528121 oder verk. für 95 DM

Verk. Super NES dt. + Super C., Street F. II, F-Zero, Super Mario, WWF, Joypad, Adapter für 650 DM. Tel. 07305/8636 Tobias

Tausche MD u. S NES Module aller Art. Suche vor allem neue Soft. Suche Mega CD, tausche auch. Tel. 05341/392144 Michael

Verk. S-NES-Spiele je 60 DM, Super Fire Pro, Wrestling, R-Type, YS3 Sould Balder, STG, Drakkhen, Mario World, Robocop III, MD-Spiele. Tel. 09193/5865 abens ab 18 h

Diverses

Verk. Neo-Geo mit 5 Spielen und 2 Joysticks für 1900 DM per NN. Tel. 02562/6933

Informationen über div. Briefspiele bei: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 6301 Reiskirchen, Ettinghausen

PP SATT: Hefte ab 3/89 - 10/92 mit allen Tips zum Durchwühlen für 70 DM. Axel Groß, 7150 Backnang. Tel. 07191/61445 VB

Zahle gut. Suche alle Telematch Hefte. Tel. 08442/2741

Verk. Streetfighter 2-Spielhallen-Standgerät 16 Knöpfe, 2 Hebel, Mon., Jamma-Anschluß, für nur 2000 DM, NP über 3000 DM. Tel. 089/424244

Suche Tauschpartner für PC & Amiga, habe immer alles neue. Schreibt einfach mal an besten mit Liste an: A. Bohl, An der Gumpgersbrücke 20a, 4044 Kaarst 2

Suche und tausche Neo Geo Spiele, suche z.B. Blues Journey, Fatal World, Heros, suche auch andere Spiele. Tel. 02251/71288

Kaufe gebr. Videospiele. Tel. 04936/6224

Lynx II + 14 Spiele + Adapter VB 450 DM, Game Gear, 8 Spiele, VB 450 DM. Tel. 02841/504579 Dragan

Verk. Atari 7800 und 11 Module mit Anl. und Verp. für nur 320 DM. Tel. 0221/785660. Christian Schreiber, Sinnersdorferstr. 76, 5 Köln 71

Tausche Mega Man III gg. Tiny Toons oder Castlevania III. Tel. 06322/62439 Katja

Suche Spiele für folgende Konsolen: Sega Mega Drive, Master, Famicon, Nintendo, PC E., Roger Kerber, RDSCG. Landstr. 58, 2300 Kiel 1. Tel. 0431/641670

Verk. NES mit 8 Spielen, darunter SMB3, Mega Man II, Zelda usw. mit 4 Score und 4 Controller für 450 DM, NP 800 DM. Tel. 06132/84555 Ingelheim am Rhein

Kaufe Super NES Module alles anbieten, verk. MD mit 12 Spielen 590 DM. Tel. 09908/451

Suche S. Famicon m. Spielen, kaufe und verk. Spiele fürs Neo Geo, suche M.D. m. Spielen. Tel. 0451/81955 ab 16.30 h

Kaufe, verk., tausche Neo Geo Spiele, Famicon Spiele, M.D. Spiele, NES-US, dt. Spiele, Sega Master, kaufe auch ganze Bestände, Tel. 04521/71497 ab 17 h Andreas

Verk. Sega Master System + 2 Controller, Pads, 3 Spiele, für ca. 140 DM, und Spiele Sven Fiebach, Im Sellerts 23, 6101 Brensbach. Tel. 06161/2047 ab 17 h

Suche für Atari 2600 die Spiele Fathman, Endura, Keystone Kapers, Pressure, Cooker, Battle Zone, Star Battle, Sky Links und Moonsweeper. Tel. 07543/1230 Helmut

Suche Telefonkarte Michael Jacksons und andere. Außerdem suche ich Pins und Anstecknadeln, Hans Engelmann, Nienkemperstr. 49, 1 Berlin 37. Tel. 030/8174350 abends

Verk. S. Famicon, RGB, 60 Hz, US Adapter, 2 Pads, Netzteil, 4a 319 DM, S. Mario alles anwählbar 69 DM, PCE Afterburner 69 DM, NES Kong Classic 69 DM. Holger abends. Tel. 0241/520710

Obermotz, Videospieleclub für Tausch/(ver)-kauffreudige Freaks. Alle Systeme. 14tägige Anzeigen-Heft. DM 2,-/Monat. Infos: T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Verk. PC-Engine + 4-Pl. + 3 Joyp. + 9 Spiele, Klassiker, Gunhead, Aeroblaster, Parodius, Splatterhouse, VB oder tausche gg. SNES und Spiele. Tel. 03677/82884 Sebastian

Verk. nagelneues Neo-Geo + 2 Spitzenmodule, Mem. Card + Super Joyboard, Anschlußadapter, Netzteil, alles zus. für nur 1005 DM. Tel. 02129/50246 Verk. Beast III

Verk. 2 Monat altes Neo-Geo mit 2 Joyboards und 3 Modulen, Last Resort, Nam, Magican Lord, NP 1700 DM für 1400 DM. Tel. 06431/45410 nach 19 h

Hilfe! Welchen Befehl muß man bei Hexma eingeben, um schnell vom Schiff zu kommen, bevor es zerstört wird? Echt wichtig Leute. Tel. 0331/963196 ab 19 h

Amiga, PC, M.D. u. Super NES Club, wir verk. u. verleihen, kaufen und tauschen Spiele. Humboldtstr. 2, Augsburg Lechhausen nähe Schlößle. Tel. 719563

Absspielgerät für Automatenplatinen, nur 300 DM, Anschluß über RGB. A. Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz. evtl. Tausch

Hi, tausche C64-Spiele u. GB-Spiele, Amiga-Orig., Jens, Tel. 02325/798671

Kontakte

Master System! Biete Spiel Time Soldiers, Heft Tips & Tricks. Suche Populous, Prince of Persia, R-Type, Patrick Hörenz, Jordanstr. 48, O-8600 Bautzen

Suche Comics Mickey Mouse, Siguro, Ci., Smart usw. Tausch und Verkauf. Zahle bis 1500 DM, PF 5012, Tel. 07541/51913, 7990 Friedrichshafen 5

Kaufe Konsolen und Games für M.D. Super NES/Famicon, Neo Geo, evtl. auch Platinen usw. auch Verkauf. Tel. 02154/40096 Klaus Rosenhahn/Willich

Hallo Freaks. Suche noch PC Kontakte schreibt an: T. Ante, Put M. Ivanica 5, 5700 Zadar. Croatia

Amiga-Software-Club, Gratis Info bei: Jesper Sotensen, Klarinetvej 33, DK 8700 Horsens, Denmark

Obermoz. Videospieleclub für Tausch, (Ver)-kauf, freudige Freaks, alle Systeme, 14tägige Anzeigen-Heft, 2 DM/Monat. Infos: T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

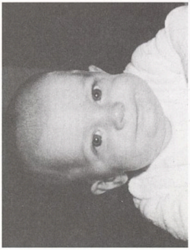
Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift).

WHO IS WHO?

S. STEFFEN



Jan Sönke Steffen wurde am Unabhängigkeitstag Anno MCMLXX als Stammhalter einer alten und ehrwürdigen Hamburger Kaufmannsfamilie geboren. Seine Kindheit war geprägt von Lego-Steinen, Fischertechnik und Steiff-Tieren. Ablenkung erfuhr er nur durch wüste Kloppereien mit seinem Bruder (bissig!) und kurzen Besuchen des Schulgebäudes. Der dauernde Zustand der geistigen Umnachtung führte zur Entscheidung, eine Banklehre anzustreben. Die zwei tristen Jahre bei einer großen, deutschen Bank ertrug er nur mit Unmengen von Budweiser und Martinis. Seinen Spieltrieb befriedigte er am Atari VCS, VC-20, C 64, MSX, Amiga, PC, Macintosh und allen Nintendo-Konsolen. Diese "Sucht" (Zitat seiner Mutter) wurde schließlich zum Verhängnis: er bewarb sich bei der *POWER PLAY*. Als die Zusage kam, packte er seine Koffer, zog gen Süden und ließ tonnenweise trauernde Mädels und einen Jura-Studienplatz in der Hansestadt zurück.

Mit 5 Mark dabei!

Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ Amiga ❒ C 64/128 ❒ MS-DOS-PCs ❒ Atari ST ❒ Game Gear ❒ Mega Drive ❒ Lynx
❒ GameBoy ❒ PC-Engine ❒ Super Famicom ❒ Kontakte ❒ Diverses

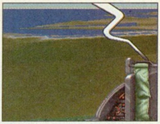
DM 5,– liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

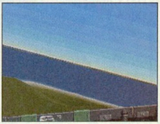
Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

…steigt...

…umente schaffen Durchblick



Fließende Küsten hinten rechts



Der neue Harrier und das Meer

Wie Novalogic's *Commanche*-Designer versuchten die englischen Microprose-Designer Adrian Scotney und Neil Coxhead die Hobbypiloten mit einer lebensechten Landschaft aus der Reserve zu locken. Im Gegensatz zu *Commanche* ist der *Harrier* von der Waffenwahl bis zum Missionsbriefing eine vollwertige Simulation. Doch dafür reißt die eigens entwickelte 3-D-Grafik niemanden mehr vom Katapultsitz. Die Landschaft leuchtet in saftigen Grüntönen, nur Skandinavien ruht in schlichtem Weiß, wirkt aber unnatürlich und unproportioniert. Nach Bäumen, Sträuchern oder anderen landschaftlichen Blickfängen sucht der Pilot leider vergeblich. Auch musikalisch griff Microprose in neue Tasten: Einziger Fehlakkord in der sonst guten Geräuschkulisse ist das Soundkarten-Blubbern der Bordkanone, das an ernstzunehmende Verdauungsprobleme erinnert. Mit abnehmender Entfernung sinkt die Intelligenz der feindlichen Truppen, beim anbrausenden Harrier kraxeln Panzer und SAM-Stationen nur noch desorientiert durchs Fraktal-Gebirge. Trotz dieser Kinderkrankheiten bietet *Harrier Jump Jet* solide Simulationskost. Den ersehnten Senkrechtstarter des Jahres darf man nicht erwarten.

…rvisier, denn für graziöse …ftkämpfe liegt der Senk…chtstarter etwas zu plump in …r Luft. Habt Ihr Karrierepläne…, warten nach dem simplen …ainingsmode, verschiedene …nzelmissionen, ein Tagesab…lf, bis zum kompletten Feld…g auf Euch. Euer Cockpit ist …m obligatorischen Autopilot …s zur Übersichtskarte mit …en technischen Finessen …sgestattet. Eine buchstäblich …mbastische Waffenauswahl …ßt feindliche Truppen und …ugzeuge zittern. Habt Ihr …ren Flug beendet, werden …e wesentlichen Aktionen in …nem Filmmitschnitt ausge…rtet. Nach einer erfolgrei…en Mission bleiben die …sehnten Beförderungen und …den nicht aus. Statt sich mit …rkömmlicher Polygongrafik …begnügen, verpaßte Micro…ose der Harrier-Simulation …n neues 3-D-System. Eine echt Fraktal berechnete Oberfläche und besondere Schattierungs-Effekte sorgen für fließende Farbverläufe. Bodenobjekte werden in Polygonentechnik dargestellt. *cd*

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Microprose
MS-DOS 69%
Grafik: 64% Sound: 47%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er, 640 KByte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, EMS, Adlib, Roland, Maus
Geplant für: Amiga

Verk. dt. Super NES, 2 Joypad, Super C., Zelda III (kpl. dt.) Super Aleste, alles mit Garantie, zus. 450 DM. Tel. 0711/2237040 Frank ab 18 h

Verk. Super Nintendo + Mario + Magical Quest (Mickey M.) + Street F. II, F-Zero, Universal Adapter, Tel. 09179/5445 Markus

K.V.T. Super F.-Spiele, habe immer neue Spiele, wie z.B. B. Star Wars. Verk. PC-Engine. Tel. 05455/578 ab 17 h

Tausche Super-NES Module, habe: Turtles, Zelda, Super s., Final F. II, Mystical Quest, Mario Kart, suche: Star Wars. Tel. 0781/38677 19-21 h

Tausche Zelda 3 für SNES gg. a. Games (z.B. Super Prob., Turtles, Parodius) nur dt. Vers. Sascha 0821/528121 oder verk. für 95 DM

Verk. Super NES dt. + Super C., Street F. II, F-Zero, Super Mario, WWF, Joypad, Adapter für 650 DM. Tel. 07305/8636 Tobias

Tausche MD u. S NES Module aller Art. Suche vor allem neue Soft. Suche Mega CD, tausche auch. Tel. 05341/392144 Michael

Verk. S-NES-Spiele je 60 DM, Super Fire Pro, Wrestling, R-Type, YS3 Sould Balder, STG, Drakkhen, Mario World, Robocop III, MD-Spiele. Tel. 09193/5865 abens ab 18 h

Diverses

Verk. Neo-Geo mit 5 Spielen und 2 Joysticks für 1900 DM per NN. Tel. 02562/6933

Informationen über div. Briefspiele bei: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 6301 Reiskirchen, Ettinghausen

PP SATT: Hefte ab 3/89 - 10/92 mit allen Tips zum Durchwühlen für 70 DM. Axel Groß, 7150 Backnang. Tel. 07191/61445 VB

Zahle gut. Suche alle Telematch Hefte. Tel. 08442/2741

Verk. Streetfighter 2-Spielhallen-Standgerät 16 Knöpfe, 2 Hebel, Mon., Jamma-Anschluß, für nur 2000 DM, NP über 3000 DM. Tel. 089/424244

Suche Tauschpartner für PC & Amiga, habe immer alles neue. Schreibt einfach mal an besten mit Liste an: A. Bohl, An der Gumpgersbrücke 20a, 4044 Kaarst 2

Suche und tausche Neo Geo Spiele, suche z Blues Journey, Fatal World, Heros, suche au andere Spiele. Tel. 02251/71288

Kaufe gebr. Videospiele. Tel. 04936/6224

Lynx II + 14 Spiele + Adapter VB 450 DM, Ga Gear, 8 Spiele, VB 450 DM. Tel. 02841/5045 Dragan

Verk. Atari 7800 und 11 Module mit Anl. u Verp. für nur 320 DM. Tel. 0221/785660. Cl stian Schreiber, Sinnersdorferstr. 76, 5 Köln

Tausche Mega Man III gg. Tiny Toons o Castlevania III. Tel. 06322/62439 Katja

Suche Spiele für folgende Konsolen: Sega Me Drive, Master, Famicon, Nintendo, PC E., Ro Kerber, RDSCG. Landstr. 58, 2300 Kiel 1. T 0431/641670

Verk. NES mit 8 Spielen, darunter SMB3, Me Man II, Zelda usw. mit 4 Score und 4 Contro für 450 DM, NP 800 DM. Tel. 06132/845 Ingelheim am Rhein

Kaufe Super NES Module alles anbieten, ve MD mit 12 Spielen 590 DM. Tel. 09908/451

Suche S. Famicon m. Spielen, kaufe und ve Spiele fürs Neo Geo, suche M.D. m. Spiel Tel. 0451/81955 ab 16.30 h

Kaufe, verk., tausche Neo Geo Spiele, Famic Spiele, M.D. Spiele, NES-US, dt. Spiele, Se Master, kaufe auch ganze Bestände, Tel. 045 71497 ab 17 h Andreas

Verk. Sega Master System + 2 Controller, Pa 3 Spiele, für ca. 140 DM, und Spiele Sv Fiebach, Im Sellerts 23, 6101 Brensbach. T 06161/2047 ab 17 h

Suche für Atari 2600 die Spiele Fathm Endura, Keystone Kapers, Pressure, Cook Battle Zone, Star Battle, Sky Links u Moonsweeper. Tel. 07543/1230 Helmut

Suche Telefonkarte Michael Jacksons und a dere. Außerdem suche ich Pins und A stecknadeln, Hans Engelmann, Nienkemper 49, 1 Berlin 37. Tel. 030/8174350 abends

Verk. S. Famicon, RGB, 60 Hz, US Adapte Pads, Netzteil, 4a 319 DM, S. Mario alles wählbar 69 DM, PCE Afterburner 69 DM, N Kong Classic 69 DM. Holger abends. Tel. 02 520710

Obermotz, Videospieleclub für Tausch/(v kauffreudige Freaks. Alle Systeme. 14täg Anzeigen-Heft. DM 2,-/Monat, Infos: T. Win A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Wichtige Hinw für alle Kleinanzeigeni

- Kleinanzeigenaufträge **ohr** **Rückseite der Karte** sowi **nummer** können leider **nic**
- Zur Bezahlung von Kleinar **keine Fremdwährungen** r
- Bitte achten Sie auch dara **vollständig ausgefüllt** sin

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte frankieren. 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

INTERVIEW

Deine Lieblingsspiele? H.E.R.O. (VCS), Jump Man, Miner 2049er, Spelunker (C64), Lode Runner, Air Heart (Apple 2), Nemesis (MSX), Maniac Mansion, Space Quest 3, Shanghai (Amiga), Hitchhiker's Guide (von Infocom), Moon Patrol, Skramble (Arcade), Indy 4 (MS-DOS), Mario 3 (NES) und Super Star Wars (SNES)

Was wäre für dich das größte Unglück? George Lucas dreht keine weiteren Star-Wars-Filme.

Was ist für Dich das vollkommene irdische Glück? In einer Sommernacht im Cabriolet um die Alster düsen, neben mir Linda Evangelista und auf dem Rücksitz Christy Turlington, Sean Young und Rosanna Arquette.

Deine Lieblingsmaler? Jean-Claude Mézières, Ralph McQuarrie und André Franquin

Deine Lieblingsmusiker? ABC, Duran Duran, Billy Idol, Wendy & Lisa, Heaven 17, John Williams und DJ Momme

Deine Lieblingsschriftsteller? Lucas, Adams, Dailey, Lindgren, Comics: Franquin, Hergé, Jacobs, Christin, Cosey

Deine Lieblingsfilme? Alle Star-Wars-Episoden, Indy 1 und 3, Der weiße Hai, Tanz der Vampire, Frantic, Splash, Breakfast Club, El Dorado, Star Trek 4, Twin Peaks-Pilotfilm und M*A*S*H (von den letzen drei auch die TV-Serien, außerdem Magnum, Tour of Duty und Batman)

Welche Eigenschaften schätzt Du bei einer Frau am meisten? Sie sollte mich vergöttern.

Deine Lieblingsbeschäftigung? Bei Marc im "Cenario" mit einem guten Freund staubtrockne Martinis kippen.

Auf was kannst Du verzichten? Quietschbunte Cocktails mit Sonnenschirmchen.

Dein Lieblingsprogrammierer? Two Guys From Andromeda, David Crane und Steve Mertzky

Mit wem möchtest Du zusammenarbeiten? George Lucas oder David Lynch (für eine Fortsetzung von Twin Peaks)

Dein erstes Spiel? Pong

Welche Gestalt der Softwareszene verabscheust Du am meisten? Alle unfairen Endgegner.

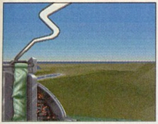
Welche militärischen Leistungen bewunderst Du am meisten? Den Sieg der Rebellenallianz in der Schlacht um Endor.

Wer oder was hättest Du sein mögen? Han Solo

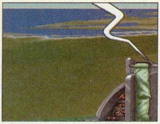
Dein Lieblingscomputer? Eine Turbo NeXTStation Color oder ein Macintosh Quadra

Dein Motto? Die Macht ist mit uns.

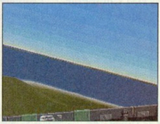
Wer hoch steigt...


Der Blick über die linke Schulter

Informationsflut: HUD-Display und Instrumente schaffen Durchblick


Fließende Küsten hinten rechts

Pseudoreal: Fraktale Landschaft


Der neue Harrier und das Meer

Harrier Jump Jet

Nach und nach kommen die von Microprose angekündigten Simulationen an oder besser in die Luft: Die *F-15 Strike Eagle 3* dreht ihre luftigen Runden, die *Taskforce*-Flotte liegt sicher vertäut im Hafen. In dem Bund der Dritte ist *Harrier Jump Jet*, der nun seine ersten Testflüge absolviert. Die technische Konstruktion des Harriers ist eine der imposantesten Entwicklungen der militärischen Luftfahrt. Durch verdrehbare Triebwerke kann die Maschine fast senkrecht starten, bei der Air Force hovering genannt. Außerdem werden die äußeren Fahrwerke nicht eingezogen, sondern einfach nach hinten angeklappt. Konzeptionell füllt der Harrier dadurch die Lücke zwischen Helikoptern und "echten" Flugzeugen. Für die Spieldesigner der englischen Microprose-Familie Grund genug, dem Harrier eine eigene Simulation zu widmen. Vor dem Start entscheidet Ihr Euch zwischen der Royal Air Force und den amerikanischen Marine Corps. Die Briten bervorzugen die GR7-Variante des Harriers, die Amerikaner die AV8B. Der wesentlichste Unterschied ist die Nachttauglichkeit der GR7. Bei der Konfiguration Eurer Maschine legt Ihr, den Realismus Eures Fluges, einschließlich der Waffen und die Spitzfindigkeit Eurer Gegner fest. Drei Einsatz-Szenarios erwarten Euch: Der zu den Akten gelegte Falklandkonflikt, eine fiktive Auseinandersetzung über Skandinavien und der hoffentlich ausbleibende Krieg um Hong Kong. Habt Ihr es besonders eilig, könnt Ihr mit einem Dogfight-Mode Jump Jet Luft schnuppern. Bringt Ihr etwas mehr Zeit mit, erwartet Euch eine Palette von unterschiedlichen Missionen. Dabei sind meist Bodenziele im Harriervisier, denn für graziöse Luftkämpfe liegt der Senkrechtstarter etwas zu plump in der Luft. Habt Ihr Karrierepläne, warten nach dem simplen Trainingsmode, verschiedene Einzelmissionen, ein Tagesablauf, bis zum kompletten Feldzug auf Euch. Euer Cockpit ist vom obligatorischen Autopilot bis zur Übersichtskarte mit allen technischen Finessen ausgestattet. Eine buchstäblich bombastische Waffenauswahl läßt feindliche Truppen und Flugzeuge zittern. Habt Ihr Euren Flug beendet, werden alle wesentlichen Aktionen in einem Filmmitschnitt ausgewertet. Nach einer erfolgreichen Mission bleiben die ersehnten Beförderungen und Orden nicht aus. Statt sich mit herkömmlicher Polygongrafik zu begnügen, verpaßte Microprose der Harrier-Simulation ein neues 3-D-System. Eine echt Fraktal berechnete Oberfläche und besondere Schattierungs-Effekte sorgen für fließende Farbverläufe. Bodenobjekte werden in Polygonentechnik dargestellt. *cd*

Im direkten Vergleich mit dem Original bleibt die Simulation blaß.

Wie Novalogic's *Commanche*-Designer versuchten die englischen Microprose-Designer Adrian Scotney und Neil Coxhead die Hobbypiloten mit einer lebensechten Landschaft aus der Reserve zu locken. Im Gegensatz zu *Commanche* ist der *Harrier* von der Waffenwahl bis zum Missionsbriefing eine vollwertige Simulation. Doch dafür reißt die eigens entwickelte 3-D-Grafik niemanden mehr vom Katapultsitz. Die Landschaft leuchtet in saftigen Grüntönen, nur Skandinavien ruht in schlichtem Weiß, wirkt aber unnatürlich und unproportioniert. Nach Bäumen, Sträuchern oder anderen landschaftlichen Blickfängen sucht der Pilot leider vergeblich. Auch musikalisch griff Microprose in neue Tasten: Einziger Fehlakkord in der sonst guten Geräuschkulisse ist das Soundkarten-Blubbern der Bordkanone, das an ernstzunehmende Verdauungsprobleme erinnert. Mit abnehmender Entfernung sinkt die Intelligenz der feindlichen Truppen, beim anbrausenden Harrier kraxeln Panzer und SAM-Stationen nur noch desorientiert durchs Fraktal-Gebirge. Trotz dieser Kinderkrankheiten bietet *Harrier Jump Jet* solide Simulationskost. Den ersehnten Senkrechtstarter des Jahres darf man nicht erwarten.

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 69%

Grafik: 64% Sound: 47%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er, 640 KByte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, EMS, Adlib, Roland, Maus
Geplant für: Amiga

Time Soft

Tel. 0 30/3 21 82 72 · Tel. 0 30/6 85 56 93
Fax. 0 30/3 21 82 72
1000 Berlin 19 · Postfach 19 13 41

Stationen:
DM Computer Wundtstr. 58/60 1000 Berlin 19
DM Computer Lahnstraße 94 1000 Berlin 44
Ihlow Com. Bizetstraße 74 1120 Berlin

Software Hardware Zubehör

	Amiga	PC
1869	71,00	85,00
Amazon		85,00
An American Trail		57,00
Ancient Art of War in the Skies		92,00
Archer Macleans Pool	57,00	
Armour Geddon		85,00
AV8B Harrier Assault	67,00	
B.C. Kid	49,00	
Bat 2	77,00	85,00
Battle Tech Trilogy		64,00
Bills Tomato Game	64,00	
Bundesliga Man. Prof. Edition	85,00	85,00
Caesar	57,00	67,00
Campaign	64,00	78,00
Castles 2 - Siege and Conquest		82,00
Catch'em		57,00
Comanche - Maximum Overkill		92,00
Contraption		47,00
Cool World	50,00	
Curse of Enchantia		67,00
Cyberblaster	51,00	
Dalek Attack	42,00	
Dark Seed 1.5		77,00
Das Schwarze Auge	78,00	86,00
Dominium	70,00	70,00
Dyna Blaster	64,00	
Dynatech	57,00	
Elysium		70,00
Euro Soccer		50,00
Eye of the Beholder 2	85,00	85,00
F-15 Strike Eagle 3	99,00	
Fantastic Worlds	77,00	85,00
Front Page Sports		78,00
Global Conquest		99,00
Gobliins 2	57,00	67,00
Grand Prix Formula One	80,00	99,00
Harrier Jump Jet		99,00
Hexuma	75,00	75,00
History Line 1914-1918	85,00	85,00
Inca		85,00
Incredible Machine		78,00
Indiana Jones 4	85,00	92,00
Ishar Legend of the Fortress		71,00
Jimmy Whites Whirlw. Snook.	64,00	78,00
John Madden Football 2		64,00
KGB		67,00
Kings Quest 6		85,00
Leather Goddesses of Phobos 2		78,00
Legend of Kyrandia	71,00	77,00
Legend of Valour		85,00
Lethal Weapon	50,00	
Lost Files of Sherlock Holmes		92,00
Lotus Turbo 3	50,00	
Mario is Missing		71,00
Mega Mix	64,00	
Millennium 2 Return to Earth		78,00
Monkey Island 2	85,00	85,00
Motohead	39,00	
NFL American Football		71,00
Nicky Boom	50,00	
Nigel Mansell	57,00	
Pacific War		106,00
Pinball Fantasies	67,00	
Pool	50,00	
Powerhits Battletech		57,00
Powerhits Science Ficition		57,00
Powermonger		82,00
Premiere	64,00	
Prohecy of the Shadow		85,00
Push Over	57,00	
Quest for Glory 3		78,00
Raving Mad	57,00	

	Amiga	PC
Red Baron Data Disk		50,00
Rex Nebular		92,00
Road Rash	60,00	
Rome AD 92		82,00
Sabre Team	50,00	
Sensible Soccer 92/93	50,00	
Shadoworlds	50,00	
Shuttle	64,00	
Silly Putty	50,00	
Sim Life		71,00
Spellcasting 301		71,00
Spelljammer		67,00
Star Control 2		78,00
Star Legion		75,00
Star Trek		92,00
Strategie Master	70,00	77,00
Streetfighter 2		64,00
Sword of Honour	50,00	
Task Force		99,00
The Dagger of Amon Ra		85,00
The Humans	57,00	
The Summoning		78,00
Tomato Game	64,00	
Troddlers	57,00	
Trolls		50,00
Ultima 7 Deutsch		99,00
Viruscope 2 x	56,00	
Wax Works	64,00	64,00
Ween	57,00	
Wing Commander 1	84,00	
Wizardry 7 - Crusaders o.t. Dark Savant		85,00
WWF Wrestlemania 2		57,00
X-Copy Prof. Tools	70,00	
Zool	50,00	
Zyconix	42,00	
FÜR PILOTEN DES FS4		
Aircraft + Facility Locator		42,00
Collection California		83,00
Designer		84,00
Europa IFR Auswahl		51,00
Flight Planer		62,00
Flight Simulator 4		140,00
Navigator 4.5		49,00
New Facilities Locator		63,00
Pro		56,00
Scen. Coll: B#9,#12		83,00
Scen. Collection A		70,00
Scen. Collection B		70,00
Scen. Disk 7		47,00
Scen. Disk 9		51,00
Scen. Disk 11		47,00
Scen. Disk 12		47,00
Scen. Enhancement Editor		56,00
Scen. Erweit. Deutschland		49,00
Scen. Europa IFR Auswahl		51,00
Scen. European		47,00
Scen. Grand Canyon		42,00
Scen. Great Britain		70,00
Scen. Hawaii		51,00
Scen. Hawaiian Odyssey		42,00
Scen. Japan		42,00
Scen. San Francisco		42,00
Scen. Thahiti		56,00
Scen. TOP 1 Mittelgebirge		51,00
Scen. TOP 2 Dt. Küste		51,00
Scen. TOP 3 Rheinland		51,00
Scen. Western Europa		51,00
Sound, Grafic, Aircraft Upd.		63,00

Versandkosten Inland: Nachnahme plus DM 10,00.
Versandkosten Ausland: Nur Vorkasse (Euroscheck) plus DM 20,00.
Bei Softwarebestellungen über DM 200,- versandkostenfrei nur im Inland.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Für Druckfehler keine Gewähr.
Weitere Artikel und Preise auf Anfrage.
Alle Preise sind Versandpreise. Ladenpreise variieren.
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit.

- Händleranfragen erwünscht -

Daneben gegriffen

Trotz weniger Details ist die 3-D-Grafik ziemlich langsam

Reach for the Skies

Schon vor fast 1½ Jahren präsentierte das englische Softwarehaus Rowan (*Flight of the Intruder*) der Fachpresse die erste Version der Simulation *Reach for the Skies*. Der Zusammenbruch des Medien-Imperiums Maxwell brachte auch dem Softwarehaus Mirrorsoft, bei dem *Reach for the Skies* erscheinen sollte, das vorzeitige Aus. Jetzt fliegt die Simulation unter den schützenden Schwingen des Medienmultis Virgin auf den hiesigen Landepisten ein.

Ihr steuert wahlweise auf britischer oder deutscher Seite Kampfflugzeuge (zum Beispiel die Me-109 und die Spitfire) und Bomber (He-111) des zweiten Weltkriegs durch Einzelmissionen, oder fliegt die komplette Luftschlacht um England nach. Je nach gewählter Flugzeugart gibt's verschiedene Aufträge: Entweder werft Ihr Bomben auf strategisch wichtige Ziele, eskortiert Kollegen (auf deutscher Seite) oder fangt feindliche Maschinen ab (als Engländer).

Die Umgebung ist in herkömmlicher 3-D-Grafik - sprich in Polygonen - zu sehen. Nur bei Explosionswolken findet die Bitmap-Technik Verwendung. Auf Knopfdruck gibt's verschiedene Ansichten. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Virgin

MS-DOS 53%

Grafik: 58% **Sound: 60%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, EGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland, VGA
Geplant für: –

Mit *Reach for the Skies* haben sich die Entwickler selbst ein Bein gestellt - leider kommt das Programm viel zu spät. Vor 18 Monaten, als das Spiel zum ersten Mal vorgestellt wurde, ernteten die Programmierer noch einen Achtungserfolg. Heutzutage, wo Simulationen wie *Aces of the Pacific* oder *F-15 Strike Eagle 3* den digitalen Himmel beherrschen, mutet das Rowan-Produkt wie ein Relikt aus den Tagen der Gebrüder Wright an. Die 3-D-Grafik bietet kaum Details und ist vergleichsmäßig langsam. Damit werden die fixen Flieger zur trägen Vogelschar degradiert. Schlimmer als die mäßige Technik sind andere Schnitzer. Beispielsweise digitale Instrumente (immerhin abschaltbar) in einem Jagdflieger der 40er Jahre...

Elf

Normalerweise sind PC-Besitzer schon dankbar, wenn Sie für Ihren Rechner ein Geschicklichkeitsspiel im Laden finden. Die Umsetzung von *Elf* ist jedoch keine große Bereicherung für die Spielesammlung. Grafisch ziemlich flott, geht's auf dem Spielfeld zu chaotisch zu, um für das nötige Vergnügen zu sorgen. Zu oft wird der Held Opfer wild auftauchender Gegner ohne eine faire Chance zu haben. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark
MS-DOS 48%
Grafik: 62% Sound: 58%
Schwierigkeit: schwer

Robocop 3

DIDs mäßige Vektoraction baut auf PCs erheblich ab. Die Grafik ist zwar wunderbar schnell (auf 486ern zu rasant), spielerisch langweilen wir uns mit dem Gesetzeshüter allerdings mächtig: ballern, laufen, ballern, fliegen. Von Abwechslung keine Spur. Zudem ging die deutsche Übersetzung dermaßen in die Hose, daß die 3-D-Hatz unfreiwillig komisch wird. Nur für hartnäckige Klone-Cop-Fans. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 100 Mark
MS-DOS 44%
Grafik: 74% Sound: 72%
Schwierigkeit: mittel

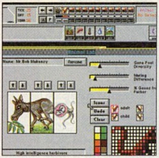
Campaign

Empires Simulation der wichtigsten Schlachten des 2. Weltkriegs bietet neben einem, an *M4-Sherman* erinnernden Simulationspart allerlei Strategiespielelemente. Auf einer Karte klicken wir uns von Feldzug zu Feldzug, bauen in Fabriken neue Einheiten und bombardieren mit der Artillerie, Marine oder RAF (Royal Air Force) Feindeinheiten in Grund und Boden.

Die eigenen Bodenstreitkräfte werden mittels Waypoints bewegt. Treffen wir auf einen Feind, läßt sich dieser gemütlich aus der Distanz beschießen oder in einer Minischlacht zur Strecke bringen. Die kleinen Scharmützel werden auf Wunsch per Hand gesteuert. Dabei setzt Ihr Euch in einen Panzerturm, bewegt auf Knopfdruck Turm, Kanone oder Ketten und ballert den Nazis reihenweise die Panzer vom Feld.

Spielerisch gibt *Campaign* dabei nicht mehr her als eine verschossene Panzergranate: Popelige Grafik im Strategieteil, nervige Steuerung im Simulationspart. Allein die Grafik während der Panzergefechte ist gelungen, täuscht aber über die Langatmigkeit der Scharmützel nicht hinweg. Strategische Entscheidungen werden selten gefordert – taktischen Tiefgang suchen wir mit der Lupe. Im Endeffekt besticht *Campaign* mit dilletantischer Aufmachung und schlechter Spielbarkeit. *kn*

Genre: Simulation
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 100 Mark
MS-DOS 42%
Grafik: 46% Sound: 12%
Schwierigkeit: schwer

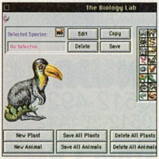


Sim Life

Eure persönliche Schöpfungsgeschichte könnt Ihr mit Maxis neuer Simulation *Sim Life* nun auch auf DOS-Rechnern gestalten.

Grafisch ist die PC-Variante weitgehend identisch mit der Original-Mac-Version. Ob Ihr die Welt mit fliegenden Elefanten, zahmen Löwen oder fleischfressenden Blumen bevölkert, ist egal. Wichtig ist lediglich, daß Ihr eine lückenlose Nahrungskette bildet. Ein Genlabor ist dabei Ausgangspunkt für die Belebung des Planeten. Ausgestattet mit zahlreichen Tabellen, Karten, Schalttafeln und Schiebereglern bestimmt Ihr Klimazonen, variiert die Schwerkraft der Welt, definiert Luftfeuchtigkeit und baut aus Chromosomen Pflanzen und Tiere. Ihr könnt innerhalb von Sekunden Jahre verstreichen lassen, den Wechsel der Jahreszeiten nach Belieben definieren und die Evolution über viele Generationen verfolgen. Freilich ist die Welt in *Sim Life* nicht ganz so komplex wie unsere reale Welt – aber in sich ist das Programm stimmig und die Abläufe sind wissenschaftlich logisch. Wer will, kann auf seiner Welt auch eine Flutwelle oder ein Erdbeben auslösen und beobachten, wie dadurch die Evolution beeinflußt wird.

Interessant: Die menschliche Zivilisation zählen die *Sim Life*-Designer zu den Umweltkatastrophen. *mn*



Genre: Simulation
Hersteller: Maxis
Zirka-Preis: 70 Mark
MS-DOS 79%
Grafik: 72% Sound: 39%
Schwierigkeit: mittel

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC
GAME GEAR
AMIGA
C-64
GAME BOY
CD-ROM
MEGA DRIVE
SNES
ATARI ST

Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an!
(Bitte 1.-DM für Porto beilegen)
Händler-Anfragen erwünscht!

Groß Electronic
Versandzentrale
Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

SOFTPOWER
Berlin
Special News

Starten Sie ins neue Jahr mit unseren Knallern:

Indy IV DEUTSCH
Amiga DM 99,-; IBM DM 109,-

Comanche
IBM-PC DM 119,-

Lemmings 2
ab 17.Februar Amiga & IBM

Wir wünschen jedem unserer Kunden angenehme Feiertage und ein frohes neues Jahr !

Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 2057

Filliale Spandau
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20

030 / 492 20 56

Spieleversand

Philipp Pfitzenmaier

NEU !!

Computerspiele

	PC	AMIGA
AMERICAN TAIL engl.	59,90	
ANCIENT ART OF WAR	89,90	
CYTRON		63,90
DAS SCHWARZE AUGE dt.	79,90	69,90
DER PATRIZIER dt.	79,90	69,90
HISTORY LINE 1914-18	89,90	75,90*
HUMANS	59,90	59,90
INDIANA JONES 4 dt.	89,90	79,90*
KGB dt.	75,90*	75,90*
KING'S QUEST 6 dt.	79,90*	
LEGEND OF KYRANDIA dt.	79,90	73,90
LEGENDS OF VALOUR dt.	83,90*	73,90*
PINBALL DREAMS	69,90*	63,90
SHERLOCK HOLMES dt.	89,90	
SPELLJAMMER engl.	69,90	
STRIKECOMMANDER	89,90*	
WAXWORKS dt.	69,90	69,90*
WINGCOMMANDER 1 dt.		79,90*

* Bei Druck noch nicht lieferbar
Für Druckfehler keine Haftung !

Brett/Rollenspiele

DSA Mit Mantel,Schwert...-Box	37.-
AD&D 2nd Spielerhandbuch dt.	36.-
AD&D 2nd Spielleiterhandb. dt.	35.-
AD&D 2nd Vergessene Königreiche	45.-
AD&D 2nd Alles über den Magier	34.-
AD&D 2nd Alles über den Priester	34.-

Preislisten gegen
2 DM
in Briefmarken
Versand per NN + 9.-DM (Porto&Verp.)
Eschenriederstr. 21 * 8038 Gröbenzell
24h Bestellservice
Telefon 08142-54670
Fax 08142-9927

RTB COMPUTER

CALL OR FAX NOW

SPECIAL LOW PRICE DIRECT FROM ASIA
★ VIDEO GAMES & SYSTEMS ★ NEW RELEASE GAMES ★
★ JOYPADS, CABLE, ADAPTOR ★
★ MEGA DRIVE, CD-ROM, SUPER FAMICOM, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO ETC. ★
★ 80486 COMPUTER SYSTEM ★ HARDWARE, SOFTWARE ★
★ COMPUTER ACCESSORIES ★
ALL BRANDS ARE REGISTERED TRADE-MARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNER

RM 802 HANG PONT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST, KOWLOON, HONG KONG
TEL.: 00-852-7284803, FAX: 00-852-3876066

Funware
RUFT JETZT AN !!!

FUNWARE
Tel 0512-492626
Fax 0512-361442
Andechsstr. 85, A-6020 Innsbruck
AUSTRIA´s NO.1

Alle Spiele US Importe, ausg. dt,DV deutsche & jp japanische Vers./Anl.

Direktimporte aus drei Kontinenten ermöglichen es uns seit über 2 Jahren, die neuesten Hits auf dem Videospielsektor für euch zu präsentieren.

MS DOS
Strike Commander 698,- (?)
CobraCity 1098,- (Erotik, 18!)
X-Wing dt 798,-
Sim Life dt 668,-
Lemmings 2 dt 798,-
Ultima Underworld 2 798,-
Task Force 1942 dt 849,-
Spaceward Ho ! 768,-
Gravis Game Pad dt 398,-
Mitsumi CD Rom,intern 2990,-

SUPER NINTENDO
SUPER NES SET DV & SUPER MAGIC CONVERTER 1998,-
Star Wars 1198,-
Magical Quest 1198,-
Super Swiv 1058,-
Tiny Toons 1098,-
Joe & Mac 2 1098,-
Rushing Beat 2 a.A.
Super Magic Converter 299,- (für Importspiele am dt. SNES)

APPLE MAC
Red Baron 898,-
Wizardry 7 898,-
Indiana Jones 4 898,-
Lemmings 2 798,-

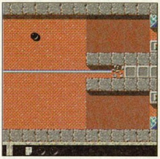
AMIGA
Street Fighter 2 dt 548,-

SEGA MEGA DRIVE
Shinobi 2 a.A.

GAME BOY
B.C. Kid 549,-

Euro/Visa/Master Cards welcome !

Preisänderungen, Irrtümer & Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilität der Systeme & Bedienungsfehler.



Oxyd

Dongleware ist eine faire Vertriebsart für Software: Die Spiele dürfen (und sollen) frei kopiert werden. Erst nach einigen Levels wird die Eingabe eines Codes verlangt - den könnt Ihr in einem speziellen Buch auf 140 Seiten nachschlagen. Dieses "Dongle" muß allerdings gekauft werden.

Bei *Oxyd* müßt Ihr mit einer Kugel jeweils zwei farblich übereinstimmende *Oxyd*-Steine anstoßen. Die Farbe wird erst nach dem sanften Rempler offenbahrt. Hört sich einfach an, ist es aber nicht: Die durch Paßwort anwählbaren 100 Levels sind teilweise mehrere Bildschirme groß und vollgestopft mit Spielelementen und Schikanen. Tödliche Monster, tiefe Abgründe und brutzelnde Laser wollen der kleinen Kugel Böses. Unbeholfen ist diese jedoch nicht: Sie kann zum Beispiel dank drehbarer Spiegel die Richtung des Laserstrahls ändern oder Regenschirme aufnehmen und so über Abgründe segeln.

Ihr dürft zwei Computer über Nullmodemkabel oder Telefonnetz zusammenstöpseln und paarweise rollen – 100 weitere Level sind speziell auf zwei Spieler zugeschnitten.

Die Spielstufen sind abwechslungsreich und gut ausgetüftelt, aber verlangen vom Spieler (zu) viel Geduld. Auf Dauer nervt es gewaltig, nach 20 Minuten Levelerforschens in einen Abgrund zu fallen und das Level nocheinmal zu beginnen. Zudem ist *Oxyd*, trotz hoher Auflösung grafisch extrem trist und unattraktiv. Auch in dieser hohen Auflösung könnte man mit einer VGA-Karte wesentlich schönere Grafiken zustande bringen (siehe *The Incredible Machine*). Trotzdem gibt es sicher ausdauernde Knobelfreunde, denen dieses Programm den Schlaf raubt. Zudem gewinnt *Oxyd* im Zweispielermodus erheblich an Reiz. Probieren kostet nichts. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Dongleware
Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS 54%

Grafik: 23% Sound: 19

Schwierigkeit: schwer

Dynatech

Wer von *Millenium 2.2* nicht genug bekam und bei *Deuteros* die Handelsfinessen vermißte, der wird mit *Dynatech* zufrieden sein. Das Zukunftsszenario ist frisch, das Echtzeit-Handelssystem kompetent und reichhaltig, und die simultane Zweispieleroption sorgt nachhaltig für Streß. Ein solides Wirtschaftsprogramm aus deutschen Landen mit spärlicher Raketengrafik. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Magic Bytes
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 48% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

Megatraveller 2

Marc Millers fantastisches Szenario kann als Amiga-Version nicht überzeugen. Leider hat man auch im zweiten Teil das Kampfsystem nicht in den Griff bekommen. Taktische Kämpfe sucht man vergebens, das Raum-Fightsystem ist eine herbe Enttäuschung. Das komplizierte Benutzer-Interface des ersten Teils wurde zwar verbessert, kommt aber nicht übers Science-fiction-Mittelmaß hinaus. *vw*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 110 Mark

AMIGA 56%

Grafik: 54% Sound: 27%

Schwierigkeit: schwer

Campaign

Trotz Nachladezeiten spielt sich die Amiga-Version eine Idee besser als die MS-DOS-Variante. Grafisch geht's im Simulations-Part etwas schlichter zu, dafür läßt sich auf der Karte mehr erkennen. Wieder quälen wir uns mit der frechen Steuerung und jagen seltsam agierende Feindeinheiten. Strategisch auf dem Gefrierpunkt, laden lediglich die Kampfsequenzen zum gemütlichen Panzerfahren ein. *kn*

Genre: Simulation
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 44%

Grafik: 46% Sound: 24%

Schwierigkeit: schwer

Der Patrizier

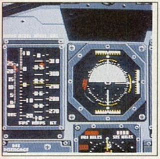
Ascons Edelsimulation macht auch auf dem ST eine glänzende Figur. Die gründlich recherchierte Einführung in die Zeit der Hanse besticht durch barock-prächtige Grafik und ein ausgetüfteltes Wirtschaftssystem, das auch Spezialisten zufriedenstellt. Alle wichtigen Ereignisse der Epoche wurden in's Spiel eingebaut und spiegeln sich in den Preisen wieder. Wirtschafts-Fans müssen zugreifen. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Ascon
Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST 76%

Grafik: 74% Sound: 54%

Schwierigkeit: einstellbar



Shuttle

Zum Glück muß Wernher von Braun das nicht mehr erleben. Vector Grafix hat mit der Raketensimulation eine stilechte Weltraumschlafpille hingelegt. Die Wartezeiten auf dem Amiga verlängern sich sogar noch einmal. Bei jedem Knopfdruck auf der *Shuttle*-Tastatur wird nachgeladen. Die wenigen Missionen sind zum Gähnen langweilig. Nur für Astronauten, die sehr viel Zeit haben. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 46%

Grafik: 32% Sound: 20%

Schwierigkeit: einstellbar

Hook

Hook ist die üble Umsetzung eines mäßigen Titels, der in dieser Form auf dem Game Boy zu sehen war. Peter Pan hüpft lustlos im Nimmerland umher, weicht Feinden aus und sticht mit dem Messer zu. Die Grafik ist zu farblos, die Musik zu nervig und das Spiel zu schwer – mir fallen auf Anhieb Dutzende von uralten C-64-Spielen ein, die dieses Programm technisch und spielerisch überragen. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 60 Mark

C 64 35%

Grafik: 30% Sound: 33%

Schwierigkeit: schwer

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/24453
FAX: 0561/285097

ADVENTURE/ROLLENSPIELE

	PC	Amiga
Amazon	78,- E	
American Tail	54,- E	
Bane of cosmic	78,- D	66,- D
Bards Tale 3	27,- H	27,- H
Bat 2	78,- D	72,- D
Cruise f. a. Corpse	60,- D	60,- D
Crusaders of Dark	78,- E	
Curse of Enchantia	* 60,- H	* 60,- H
D-Generation	42,- H	42,- H
DSA (Amiga: 1.5 MB)	78,- D	72,- D
Daughters of Serpe	* 75,- D	
Dune	63,- D	57,- D
Dungeon Master	66,- D	
Dungeon M./Chaos S		60,- H
Elvira 2 Jaws of C	48,- D	48,- D
Eye of Beholder 1		66,- D
Eye of Beholder 2	78,- D	78,- D
Hexuma	78,- D	78,- D
Inca	103,- D	
Indiana Jones 3	78,- D	66,- D
Indiana Jones 4	84,- D	78,- D
Island of Dr. Brain	* 66,- D	
KGB	60,- H	* 60,- H
Kings Quest 5	78,- D	78,- H
Kings Quest 6	78,- D	
Laura Bow 2	66,- D	
Legend		57,- H
Legends o. Kyrandia	66,- D	66,- D
Legends of Valour	* 78,- D	* 78,- D
Leisure S. Larry 5	66,- D	66,- D
Les Manley Lost LA	39,- D	
Lord of the rings	78,- H	66,- H
Lord of the ring 2	75,- H	
Lure o. t. Tempress	60,- D	54,- D
Might and Magic 3	78,- D	66,- D
Might and Magic 4	78,- D	
Monkey Island 2	78,- D	78,- D
Myth		51,- H
Police Quest 3	66,- D	63,- D
Quest for Glory 3	* 66,- D	
Secret Monkey Isld	78,- D	66,- D
Sherlock Holmes	84,- D	
Space Quest 4	66,- D	60,- D
Space Quest 5	* 66.- D	
Spellcraft	* 75,- D	
Spelljammer	66,- E	
Star Trek	* 84,- D	
The Legacy	* 90,- H	
Ultima Trilogy 2	66,- H	
Ultima 7	90,- D	
-Data Forge of Vir	39,- H	
Ultima Underworld	66,- H	
Waxworks	60,- D	* 60,- D
Ween	95,- D	73,- D
Zak McCracken	60,- D	60,- D

ACTION/ARCADE

	PC	Amiga
Agony		51,- H
Aquatic Games		60,- H
Assassin		51,- H
Balance	* 60,- H	
BC Kid		* 60,- H
Budokan	27,- H	27,- H
Bug Bomber	60,- H	54,- H
Creepers		* 60,- H
Double Dragon 3	60,- H	51,- H
Dyna Blaster	66,- H	60,- H
Emerald Mine 1 od. 3		24,- H
Emerald Mine 2		30,- H
Fire and ice		48,- H
Hägar d. Schreckl.		54,- D
Humans	54,- H	54,- H
Leander		51,- H
Lemmings Doub. Pack	66,- H	54,- H
Lemmings 2	* 78,- H	* 66,- H
Pinball Dreams	* 54,- H	
Pinball Fantasies		54,- H
Shadow o. t. Beast 3		54,- H
Silly Putty		48,- H
Super Hero		* 60,- H
Super Tetris	75,- H	69,- H
Walker		* 60,- H
Zone Warrior		57,- H

STRATEGIE/SIMULATION

	PC	Amiga
1869	78,- D	66,- D
A.T.A.C.	90,- H	* 78,- H
AA - War i.t.skies	84,- H	
Aces of Great War	42,- H	36,- H
Aces of t. Pacifik	66,- H	
- Mission Disk	48,- E	
Air Support		51,- H
Airbus A 320	84,- D	84,- D
Armour Geddon	* 78,- H	51,- H
Armour Geddon 2		* 60,- H
AV 8 B Harrier Ass	* 66,- H	
B 17 Flying Fortr.	90,- H	* 78,- H
Battle Isle	66,- H	66,- H
-Data Disk	42,- H	42,- H
Castles 2	75,- H	
Centurion Def. Rome	27,- H	27,- H
Chuck Y. Air Combat	78,- D	
Civilization	90,- D	75,- D
Comanche	* 84,- D	
Conquestador		73,- H
-Data		37,- H
Crisis in Kremlin	84,- H	
Das Boot	42,- H	36,- H
Der Patrizier	78,- D	66,- D
Dynatech	66,- D	54,- D
Elite	57,- H	57,- H
Elysium	66,- D	54,- D
Epic	73,- H	66,- H
F 117A Nighthawk	90,- H	
F 15 Str. Eagle 3	96,- H	
Falcon 3.0	90,- D	
-Mission Disk 1	54,- H	
Go Simulator	88,- H	
Grandmaster Chess	66,- H	
Gunship 2000	90,- H	* 78,- H
Gunship 2000 Data	54,- H	
Harrier Jump Jet	93,- H	
History Line 14-18	78,- D	* 78,- D
Imperium	27,- H	27,- H
Jaguar XJ 220		48,- H
Lotus 3		48,- H
M 1 Tank Platoon	84,- H	75,- H
Mad TV	78,- D	66,- D
-Data Disk	* 24,- D	* 24,- D
Mega-Lo-Mania	72,- D	
On the road	60,- D	
Perfect General	78,- D	72,- D
-Data Disk	* 42,- H	* 42,- H
Pirates	57,- H	57,- H
Planets Edge	78,- D	
Populous 1	27,- H	27,- H
Populous 2 Data Disk		33,- H
Populous 2 Plus		75,- H
Powermonger	72,- H	
Railroad Tycoon	84,- H	75,- H
Rampart	66,- H	* 54,- H
Red Baron	66,- D	57,- H
-Mission Disk 1	48,- E	
Red Zone		51,- H
Scenario	66,- D	* 60,- D
Secret Weap of LW	78,- E	
-DO 335, He 162	86,- E	
Shuttle		54,- H
Siege	60,- E	
Silent Service 2	75,- H	75,- H
Sim Ant	88,- D	88,- D
Sim C. Arc 1, 2, Terr je	37,- H	37,- H
Sim City/Populous	73,- H	73,- H
Space Crusade	* 60,- H	60,- H
Space Max	72,- D	60,- D
Special Forces	84,- H	75,- H
Star Control 2	* 66,- H	
Star Legions	69,- E	
Strategy Master	72,- H	66,- H
Strike Commander	* 87,- H	
Task Force	90,- H	
Their finest hour	66,- H	66,- H
-Missions Disk	30,- H	30,- H
V for Victory	66,- E	
Viking Fields		66,- H
Wing Commander	39,- H	* 78,- D
Wing. Comm Edition	78,- H	
Wing Commander 2	66,- D	
-Sp. Op. 1, 2, Speech je	39,- H	
Winzer	73,- D	66,- D
X-Wing	78,- E	

SONSTIGES

	PC	Amiga
Adventure Coll.	* 66,- H	* 60,- H
Air Commander	66,- H	
A. MacLeans Pool Bi		48,- H
Big Box 2		54,- H
Bills Tomato Game		60,- H
Bitmap Brothers 1	54,- H	
Bundesl. Prof. Edit.	78,- D	78,- D
Bundesl. Manag. Prof.	66,- D	66,- D
C.A.P.		* 60,- H
Car and Driver	* 84,- H	
Chaos Engine		* 51,- H
Cheat em up 3		24,- D
(Lösungen für über 500 Amiga Games)		
Crazy Cars		51,- H
Daily Cov. Girl Pok	60,- H	54,- H
Fantastic World	78,- H	72,- H
Formula one GP	90,- H	75,- H
Front P. S. Football	66,- E	
Games - Summer Cha	66,- H	
Games Winter Chall	66,- H	* 66,- H
Gobliiins	66,- H	66,- H
Gobliiins 2	95,- H	73,- H
Graham Taylor Socc		66,- H
Grand Prix unlimit	66,- H	
Great Courts 2		60,- H
Jimmy White Snook.	66,- H	
John Barnes Soccer		66,- H
John Madden Footb.		57,- H
Links		66,- H
Links 386 Pro	78,- H	
Megalomania/Samur.		60,- H
Megamix		* 60,- H
Nigel Mansells WC	* 60,- H	54,- H
No Second Price		54,- H
Power Pack 2	* 60,- H	
Raving Mad		54,- H
Road Rash		54,- H
Rome AD 92	75,- H	* 66,- H
Sensible Soccer		48,- H
Spellcasting 301	66,- E	
Sports Collection	66,- H	60,- H
Starbyte N. 2 Coll.	78,- H	66,- H
Striker		51,- H
Troddlers		48,- H
Vroom		66,- H
-Data Disk		41,- H
Zool		48,- H
Zyconix	48,- H	39,- H

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar. **E** = englische Version **D** = Spiel ganz in Deutsch **H** = Handbuch in Deutsch
Wir führen nur die obigen Spieletitel, Ausnahme aktuelle Neuerscheinungen. Preisliste f. Amiga u. C64 geg. frankierten Rückumschlag.
Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.
Versandkosten: 7,-. Ab 250,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12,-. Ab 400,- ohne Versandkosten.
Kein Ladenverkauf. Abholung nach vorheriger Bestellung und Absprache möglich.
Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,-. V-Scheck oder Überweisung (PSA Dortmund, Kto. 3244 36-465).
Bei V-Scheck oder Überweisung Lieferung erst nach Gutschrift.
Nachnahme **zusätzlich** + 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr.

Seit dem
30. Oktober 1992
in Berlin

NEU !

AMIGA
IBM PC
C 64
SEGA
NINTENDO
Brettspiele
CD's
Videos
MC's
Comics
Bücher

auf über
500 qm

Der einzigartige
Multimediashop
mit riesengroßer
Softwareauswahl

Im Hause von
L & P
Scharnweberstr. 25
1000 Berlin 51
Telefon: 412 10 60

POWERSOFT

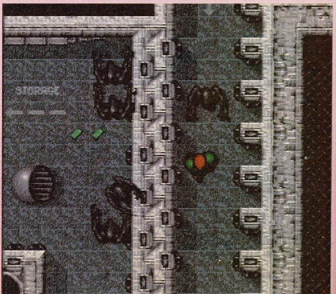
Scenery Corner

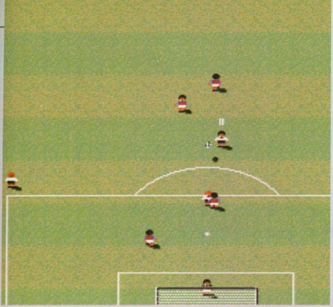
Die Welle der Zusatz-, Szenario-, und Bonusdisketten schwappt ungebrochen über die gebeutelte Spielerschar hinweg. Ob neue Bahnhöfe für *A-Train*-Begeisterte, frisches Actionfutter für Alienjäger (*Alien Breed*) oder eine neue Fußballsaison für *Sensible-Soccer*-Kicker: Der Nachschub an zusätzlichen Scenery-Disketten reißt nicht ab. Wie so oft, wird dem Spieler mehr Schein als Sein vorgegaukelt, denn nicht alle Zusatzdisketten halten, was die vollmundige Werbung verspricht. Deshalb vergeben wir, je nach spielerischem Nutzwert, Wertungen nach dem Schulnotenprinzip. Die Palette reicht von mangelhaft über für Fans, durchschnittlich und empfehlenswert bis zum grandiosen hervorragend. *mh*

Alien Breed Special Edition '92

Seit der Veröffentlichung des Originalspiels *Alien Breed* Anfang letzten Jahres trudelte im englischen Softwarehaus Team 17 tonnenweise Post ein. Die Masse der *Alien-Breed*-Fans wollte mehr: Sie beschwerte sich vor allem über die magere Level-Anzahl und über den nicht eben anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad. Team 17 reagierte sofort und bastelte im Laufe des Jahres eine überarbeitete Version des Kassenschlagers zusammen, die sich gewaschen hat. Jetzt wetzt Ihr, wahlweise mit einem feuerkräftigen Kumpel, in satten zwölf Levels, die zudem doppelt so umfangreich sind wie die des Originals Aliens Brut hinterher. Zudem wurden einige kleine, aber feine Änderungen vorgenommen: Eure Mannen dürfen endlich unbegrenzt viele Schlüssel tragen und Türen mittels Beschuß öffnen. Der Schwierigkeitsgrad wurde ebenfalls etwas höher angesetzt, wobei die *Special Edition '92* wie das Original nie unfair wird. Da sich die zwölf Levels nicht an einem freien Nachmittag durchspielen lassen, wurde dem Spiel ein Paßwortsystem spendiert, das die ohnehin schon große Motivation noch um einiges auffrischt.

Alien-Breed-Fans kommen um den Kauf dieses kleinen Meisterwerks nicht herum. Wer das Original nicht kennt, sollte auch reinschauen: Erstens kann die *Alien Breed Special Edition* unabhängig vom Original gespielt werden und zweitens kostet sie nur schlappe 30 Mark. 1 MByte muß Euer Amiga jedoch sein Eigen nennen. *kn*





Sensible Soccer gibt's jetzt mit aktuellen Mannschaften

1992/93 Season Edition

Sensible Software State-of-the-Art-Fußball bekommt weniger eine Scenery-Diskette, als viel mehr ein Update spendiert. Natürlich sind in der neuen Version alle Mannschaften der Saison 1992/93 enthalten. Zusätzlich wurde jedoch noch ein wenig am eigentlichen Spiel gebastelt. So darf der Torwart den Ball jetzt nicht mehr in die Hand nehmen, wenn er ihn von einem seiner Spieler zurückgepaßt bekommt. Fußballfans dürfen sich in Zukunft an gelben und roten Karten erfreuen – selbst Spielsperren stehen auf der Tagesordnung. Um im Weltcup mitzuspielen, müssen in der neuen Version Qualifikationsspiele abgehalten werden und für Anfänger gibt's die neue Trostliga sowie das "Versager"-Turnier mit schwächeren Gegnern.

All diese Änderungen sind ab sofort in den neu gekauften *Sensible-Soccer*-Spielen enthalten. Wer die vorangegangene Version aktualisieren will, schickt seine Disketten an den Hersteller zurück und erhält nach Entrichtung eines geringen Geldbetrages (ca. 20 Mark) die neue Version. *kn*

A-Train Construction Set

Die Bundesbahn fährt frohgemut ins Defizit, wir basteln mit *A-Train* an einer tragfähigen Alternative. Lokführer, die schon in allen eingebauten Szenarios des Mutterprogramms die Börse gesprengt haben, können sich jetzt eigene Herausforderungen basteln. Mit dem *A-Train Construction Set* baut Ihr Eure Wunschlandschaften, plant ein Schienennetz und plaziert Städte und Industrieanlagen.

Zusätzlich zu den zahlreichen Designwerkzeugen werden sechs Beispielszenarios angeboten, die es zu meistern gilt. Natürlich könnt Ihr nun auch die finanzielle Seite des Bahngeschäfts nach eigenem Geschmack verändern und beeinflussen. Für den *A-Train*-Fan das ultimative Werkzeug – leider nicht ganz billig. *vw*

Name	Hersteller	Systeme	Preis	Wertung
Sensible Soccer 1992/93 Edition	Renegade	Amiga, ST	80 Mark 20 Mark (Update)	empfehlenswert
Alien Breed Special Edition '92	Team 17	Amiga	30 Mark	hervorragend
A-Train Construction Set	Maxis	MS-DOS MAC	60 Mark	empfehlenswert

jandt Versand

Titel		Amiga	PC
1869	DA	79,90	89,90
Amazon			89,90
A.T.A.C.	DA		92,90
BAT 2	DA	79,90	89,90
Bill's Tomato Game	DA	69,90	
Bundesliga Manager Prof.	DV	76,90	76,90
Campaign	DA	79,90	89,90
Car & Driver *	DA		94,90
Civilisation	DA	79,90	94,90
Cool World		59,90	
Creepers *	DA	69,90	
Curse of Enchantia		79,90	79,90
Das schwarze Auge	DV	79,90	89,90
Dream Team (Spielesammlung)	DA	55,90	59,90
Dungeonmaster	DA		79,90
Dungeonmaster & Chaos str.	DA	59,90	
Dynablaster	DA		79,90
Elysium	DV		79,90
F15 III *	DA		94,90
Falcon 3.0	DA		94,90
Falcon 3.0 Mission Disk	DA		59,90
Fire & Ice	DA	55,90	
Formula One Grand Prix	DA	79,90	94,90
Gobliins 2		69,90	79,90
Gunship 2000 *	DA	89,90	94,90
Gunship 2000 Scenario Disk	DA		59,90
Hexuma	DV	89,90	89,90
History Line 1914-1918	DA	89,90	89,90
Humans		56,90	69,90
INCA	DA		94,90
Indiana Jones - Fate of Atlantis	DV	94,90	94,90
Joe & Mac	DA	59,90	69,90
KGB	DA	69,90	76,90
Legend of Kyrandia	DV	76,90	76,90
Legend of Valour *	DV	89,90	89,90
Lethal Weapon	DA	59,90	
Links Pro	DA		94,90
Lotus Final Challenge	DA	55,90	
Megasports	DA	55,90	
Nigel Mansell Racing		59,90	
No. 2 Collection	DA	79,90	89,90
Pinball Fantasies	DA	55,90	
Push Over	DA	59,90	69,90
Risky Woods	DA	59,90	76,90
Road Rash	DA	79,90	
Rome *	DA	79,90	79,90
Sensible Soccer 92/93	DA	55,90	
Sherlock Holmes	DV		94,90
Silly Putty	DA	55,90	
Sports Collection	DA	69,90	79,90
Startrek	DV		79,90
Street Fighter 2 *	DA	59,90	69,90
Summer Challenge	DA		76,90
Taskforce *	DA		94,90
Terminator 2029			94,90
Ultima Underworld	DA		79,90
Wayne Gretzky Hockey 3			89,90
Waxworks *	DA	76,90	76,90
Ween		76,90	79,90
Wing Commander *	DV	89,90	
Wing Commander 2	DV		89,90
Wiz Kid	DA	59,90	69,90
WWF Wrestling 2	DA	59,90	
Zool	DA	55,90	

Preisbomben

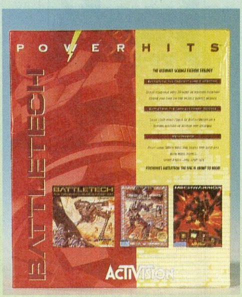
Bards Tale 3	DA	29,90	29,90
Battlehawks 1942 * nur 3.5"		39,90	39,90
Centurion - Def. of Rome	DA	29,90	29,90
Chuck Yeagers 2.0	DA	29,90	29,90
Das Boot	DA	39,90	45,90
Imperium	DA	29,90	29,90
Life & Death		39,90	45,90
Lotus Turbo Challenge		29,90	
Midwinter * nur 3.5"		35,90	35,90
Supercars 2		29,90	
Super Monaco GP	DA	29,90	
Switchblade 2		29,90	
Testdrive 2		29,90	
TV Sports Baseball		39,90	45,90
TV Sports Boxing		39,90	45,90
Ultima 6	DA		45,90
Wing Commander	DA		45,90
Zak Mc Cracken nur 3.5"		35,90	35,90

CD-Rom

CD-Rom Grab Bag	39,90
Clipart Goliath über 11.000 Cliparts	79,90
Danger Hot Stuff	39,90
Game Power	89,90
GIF Galore	49,90
Pacific Island	79,90
Raytrace Magic	39,90
Shareware Bonanza	159,00
Shareware Perlen Vol. 2	39,90
So much Shareware	129,90

Software Versand
Horst Jandt • Tannenweg 8
W-2150 Buxtehude
Tel.: 04161/88685

Kataloganforderung gegen frankierten Rückumschlag.
DA=Deutsche Anleitung DV=Deutsche Version
*) Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Irrtümer vorbehalten. Bitte System/Diskettenformat und Grafikmode angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus 9,00 DM



Compilation Corner

Bei Activision scheint der große Hausputz ausgebrochen zu sein. In diesem Monat finden wir nicht nur den zweiten Teil der hochkarätig besetzten Infocom-Sammlung, sondern zwei weitere großformatige Boxen mit interessanten Programmen. Die anderen vielversprechenden Kandidaten dieses Monats kommen aus dem Hause UBI-Soft, schon immer ein ergiebiger Lieferant von Spielesammlungen. *vw*

Battletech

Ein Muß für alle Battletech-Freaks. In der gleichnamigen FASA-Compilation findet Ihr die beiden Infocom-Rollenspiele *The Crescent Hawk's Inception* und *The Crescent Hawk's Revenge.* In beiden Programmen steuert Ihr die unterschiedlichsten Großroboter über eine Landkarte, führt taktische Gefechte aus der Vogelperspektive und löst eingebaute Adventure-Rätsel. Leider konnte das angestaubte Spielprinzip im Test nicht ganz überzeugen. Während sich der erste Teil noch ganz passable 59 Prozent erkämpfte, brachte es die Fortsetzung nur auf schlappe 37 Zähler und ist damit nur noch für Freaks interessant. Viel netter ist da schon der dritte Kandidat der Sammlung. In der Activision Eigenentwicklung *Mechwarrior* steuert Ihr Eure Battlemechs in einem 3-D-Simulator auf das Planetenschlachtfeld. Die EGA-Grafik hat zwar schon zwei Jährchen auf dem Bukkel, trotzdem macht es Spaß mit einem Marodeur ein paar Locusts zu grillen. Wer auf solcherart Sport steht, sollte mal reinschauen. Wer nichts mit FASAs Roboterspielen und Büchern am Hut hat, darf die Blechkistensammlung vergessen.

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
Battletech	Activision	120 Mark	MS-DOS	für Fans
SCI-FI	Activision	120 Mark	MS-DOS	durchschnittlich
Lost Treasures of Infocom Teil 2	Activision	130 Mark	MS-DOS	hervorragend
Air Commander	UBI-Soft	120 Mark	MS-DOS	durchschnittlich
Strategy Masters	UBI-Soft	100 Mark	Amiga/ST	durchschnittlich
Strategy Masters	UBI-Soft	110 Mark	MS-DOS	für Fans
Combat Classics	Empire	90 Mark	Amiga MS-DOS	empfehlenswert
Power Hits	Activision	80 Mark	C 64	durchschnittlich

Die Wertungsskala: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft

SCI-FI

Unter dem Deckmantel der Sciencefiction bietet uns Activision gleich fünf Programme zum Spielen an. Schließlich wollen die Regale gelehrt werden. Warum sich auch der Fantasy-Langeweiler *Prophecy* in die Packung geschmuggelt hat, bleibt ein Geheimnis der Marketing-Abteilung von Activision. Ab in die wirkliche Zukunft geht es erst mit *Circuits's Edge* — Infocoms letzter Adventure-Zuckung. In George Alec Effingers Cyberpunk-Geschichte sucht Ihr einen Mörder, redet mit insgesamt zehn Verdächtigen und besucht 60 Grafiken. Leider nur gehobener Durchschnitt, der heute im reichhaltigen Angebot nicht mehr mithalten kann. In Activisions *Deathtrack* brettert Ihr mit einem Düsengleiter über einen 3-D-Parcours und ballert was das Zeug hält. Technisch und spielerisch zum Gähnen. Ähnlich bescheiden das Bild von *Tongue of the Fatman*, einem futuristischen Prügelspiel.

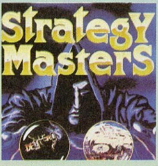
Der netteste Kandidat in der zukünftigen Sammlung ist *Mines of Titan*. In der 16-Bit-Version des C-64-Gruftis *Mars Saga* marschiert Ihr mit bis zu fünf Charakteren durch ein Labyrinth und meuchelt Androiden. Nicht sehr abwechslungsreich, aber Spaß machts trotzdem.

The Lost Treasures of Infocom Teil 2

Text-Adventure-Freunde werden in letzter Zeit fürstlich bedient. Activision sei Dank — Ihr könnt Eure Infocom Sammlung nun fast vervollständigen. Eine Gelegenheit, die man nicht ungenutzt verstreichen lassen sollte. Mit *Cutthroats, Wishbringer, Seastalker, Trinity, Hollywood Hijinx, Nord and Burt, Plundered Hearts, Border Zone, Sherlock* und *Bureaucracy* im zweiten Teil ist die Infocom Produktpalette fast komplett. Einzig Steve Meretzkys *Leather Goddesses of Phobos* fehlt noch zum totalen Text-Adventure-Glück.

Air Commander

Die richtige Sammlung für harte Fliegerherzen, die mal so richtig aus dem vollen schöpfen wollen. UBI-Soft hat gleich fünf fliegende Kampfmaschinen zu einem Simulations-Packet verbandelt. Da mehr als die Hälfte aller angebotenen Flieger aus dem oberen Wertungshimmel kommen, kann der hoffnungsvolle Jungpilot ohne Bedenken in die Lüfte steigen. Unter anderem gehen die *F-15 Strike Eagle* von Microprose, der *F-16 Combat Pilot* von Digital Integration und der *Fighter Bomber* von Activision an den Start. Zusätzlich gibt's für den *Fighter Bomber* eine "Mission Disc", und die nicht ganz gelungenen *F14* und *Apache Strike* von Activision. Trotzdem als Nostalgie-Packet Hobbyfliegern und Quereinsteigern zu empfehlen.



Strategy Masters

Bis auf das immer noch geniale *Populous* von Großmeister Molyneux, ist es mit den Strategiemeistern nicht so weit her. Der Strategie-Wirtschafts-Mix *Deuteros* konnte ebensowenig überzeugen, wie der Vorgänger *Millennium 2.2*. Auch das 3-D-Action-Adventure *Hunter* wirft nur magere 46 Wertungspunkte in die Waagschale und kann das Ruder nicht herumwerfen. Etwas freundlicher wird das Gesicht bei dem Fantasy-Strategiespiel *Spirit of Excalibur* und auch der *Chessplayer 2150* kann überzeugen.

Eine große Warnung an alle PC-Besitzer. In Ihrer Version werden *Hunter* und *Deuteros* durch die beiden Impressionsgurken *Cohort* und *Merchant Colony* ersetzt, und das darf man keinem zumuten.

Combat Classics

Höchst kurzweilig, was Empire in das "Combat"-Paket gepackt hat. Alle drei Spiele pendeln in den mittleren Wertungs-Siebzigern und sind zu empfehlen. Piloten erfreuen sich an der guten alten *F-15 Strike Eagle 2*. Taucher gehen mit Electronic Arts *688 Attack Sub* auf höchst interessante und ansprechende Tauchfahrt. Ihr könnt sowohl auf russischer als auch auf amerikanischer Seite die Tiefsee unsicher machen. Wer mehr auf Panzer steht, tuckert mit *Team Yankee* durch ein fiktives Deutschland und zeigt es den Kommunisten mal so richtig. Abgesehen von der dämlichen Story, ein buntes, recht simples Strategiespiel. Dank der beiden bereits oben erwähnten Simulationen ist die Packung trotzdem empfehlenswert.

WIE GEHT'S?

Der Einstieg in das Berufsleben eröffnet neue Chancen. Wer jetzt gut informiert ist, macht den besten Anfang. Bei der Berufswahl. Bei der Ausbildung. Beim neuen Job. Bitte sehr: Die Broschüre „Wie Geht's" informiert rundherum über alles Wissenswerte.

Informationen für junge Leute

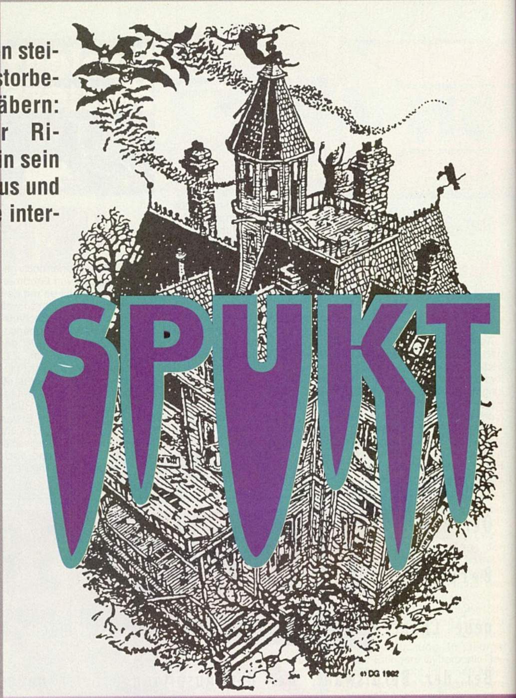
→ Mitbestimmung → Arbeitsschutz → Unfallversicherung → Weiterbildung → Krankenversicherung → Rentenversicherung → Behinderte → finanzielle Hilfen. Dazu gibt's 123 weitere Stichworte. Gratis, per Coupon. Schneid' Dir davon ein Stück ab!

Ausschneiden und auf eine Postkarte kleben. Mit 60 Pfennig freimachen und senden an:
Bundesministerium für Arbeit und Sozialordnung, Postfach, W-5300 Bonn 1

COUPON WIE GEHT'S?
Name/Vorname
Straße/Hausnummer
PLZ/Ort

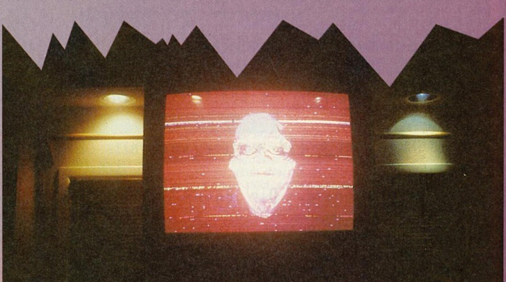
An Halloween steigen die Verstorbenen aus ihren Gräbern: Computerzauberer Richard Garriott lud in sein privates Geisterhaus und Volker bekam eine interaktive Gänsehaut.

ES SPUKT



Der 30. Oktober ist der Tag des großen Kürbis. In allen amerikanischen Vorgärten liegen die ausgehöhlten, orangefarbenen Riesenkugeln und leuchten den erschrockenen Spaziergänger aus gezackten Augenhöhlen an. Wilde Gestalten, Skelette und Monster machen die Nachbarschaft unsicher, überall wird gefeiert und gegrölt.

Was bei uns der Karneval, ist in Amerika die Nacht vor Allerheiligen – Halloween. Wie wir spätestens seit John Carpenters gleichnamigem Splatter-Klassiker wissen, geht's dabei allerdings nicht besonders christlich zu. So richtig Spaß kommt erst auf, wenn man als Monster verkleidet durch die Gegend toben und Leute erschrecken darf. Logische Steigerung sind die "Haunted Houses", also Geisterhäuser, die zu eben diesem Zweck in fast allen amerikanischen Städten aufgebaut werden. Der Unterschied zu den bundesdeutschen Geister-



Schrumpfkopf: Der Guardian als Hologramm grüßt aus einer anderen Dimension.

Ein Lord mit Visionen

Trotz des aufregenden Geistertrubels hatten wir Zeit, mit Richard Garriott einen kleinen Mitternachtsplausch zu halten.

PP: Richard, die Leute haben jede Menge Spaß an Deinem Geisterhaus. Willst Du sowas nicht auch mal in Europa aufziehen?

Richard: Keine schlechte Idee. Wir haben schon Modelle entwickelt, wie wir unser Spukhaus einer größeren Öffentlichkeit zugänglich machen können. Entweder wir überlassen das ganze Konzept einem großen Vergnügungspark (etwa Disney), oder wir steigen selbst in das Geschäft ein. Mir schwebt eine Art Karawane vor. Das ganze Equipment wäre beweglich, wir könnten damit auf Tournee gehen und irgendwo auf der Welt ein Geisterhaus aufbauen. Eure Burgen wären als Grundstoff sicher nicht schlecht. Wir könnten natürlich auch das ganze Konzept verkaufen – Interessenten gibt's genug. Mir behagt dieses Lizenzkonzept aber nicht besonders. Die Aufsicht über die konzeptionelle Gestaltung sollte auf jeden Fall weiter bei uns liegen.

PP: Über sechzig Schauspieler, jede Menge Leute, die bei Aufbauen geholfen haben. Über die Eintrittspreise bekommst Du Deine Kosten wohl nicht wieder herein?

Richard: Noch ein Grund, das Ganze etwas professioneller zu gestalten. Als wir Britannia Manor vor vier Jahren zum ersten mal bauten, war alles nur ein Jux unter Freunden. Die Leute kamen vorbei und brachten zum Beispiel irgendeinen technischen Gimmick mit oder schleppten Monstermasken an. Du siehst ja selbst, was heute los ist. Allein für Polizei und Feuerwehr geben wir ein Vermögen aus. Und wie es hier aussieht, wenn die Show vorbei ist, kannst Du dir denken. Dann ist ein neuer Rasen fällig.

PP:Du legst besonders viel Wert darauf, daß die Gäste selber aktiv werden.

Richard: Wer nur still konsumieren möchte, der soll ins Kino gehen. Dadurch, daß man mit unseren Gestalten in Kontakt treten muß, wird die Erfahrung viel intensiver und realer. Außerdem macht's dann auch den Schauspielern mehr Spaß

PP: Apropos Kino. Da gab's doch vor ein paar Monaten mal ein Gerücht, daß ein *Ultima*-Film geplant sei? Was ist denn dran an den Geschichten um das große Hollywood-Projekt?

Richard: Noch ein Projekt, über das wir ernsthaft nachdenken. Ich könnte mir vorstellen, mal eine Regiearbeit zu übernehmen. Ein *Ultima*-Film würde sich aber in einem finanziellem Rahmen bewegen, den wir alleine nicht mehr sicherstellen könnten.Vielleicht findet sich ein Geldgeber.

Waldschrat: Wer die verwunschene Krypta erreichen will, muß an diesem Wächter vorbei.

Flattermann: Ein Gargoyle läutet die Totenglocke für uns.

Aufgeregt: Lord British persönlich, empfängt seine Gäste.

bahnen: Ihr zuckelt nicht mit einem Elektrowägelchen an den Gruselgestalten vorbei, sondern tastet Euch mit wackligen Knien ins Ungewisse. Echte Schauspieler mit Kostüm und Maske geistern durch das Pappmaché-Gemäuer und spuken, was die Stimmbänder hergeben.

Kein Zufall, daß unser Besuch bei Origin ausgerechnet auf dieses denkwürdige Datum fiel. Firmenchef Richard Garriott ist nicht nur mit Leib und Seele Rollenspieler, er kann auch nicht genug bekommen von verwunschenen Häusern und feuchten Untergrundverliesen. Was liegt also näher für ihn, als sich selbst so ein kleines, lauschiges Geisterschloß zu bauen und mit Freunden in passender Atmosphäre Halloween zu feiern.

Britannia Manor

Alle zwei Jahre schweben in der Two Coves Road, hoch in den Bergen über Austin, die Dämonen ein. Laserstrahlen zucken über den Nachthimmel, Nebelschwaden quellen aus offenen Gräbern und Hologramm-Mönche wandeln zwischen abgestorbenen Bäumen. Was anfangs wie die Kulissen für eine neue Stephen-King-Verfilmung wirkt, ist in Wahrheit das Privatgrundstück von Lord British, alias Richard Garriott. In der Woche vor Halloween wird seine verwinkelte 26-Zimmer-Villa zu eine Ort des Schreckens. Über 60 Schauspieler aus den lokalen Theatern werden zu Gargoyles, Orks, schwarzen Mönchen und verrückten Burgfräuleins. Das Vier-Hektar Grundstück inklusive eigenem See verwandelt sich unter tatkräftiger Unterstützung der halben Origin-Belegschaft in Richards Fantasy-Land Britannia. Für die spektakulären Beleuchtungs-, Laser- und Hologramm-Effekte ist die Firma Lightwave Research zuständig, sonst eher mit der Ausrichtung von Michael-Jackson-Konzerten beschäftigt. Insgesamt sorgen über 200 Leute für den reibungslosen Ablauf der vier Geisternächte.

Zutritt auf eigene Gefahr

Trotz gesalzener Eintrittspreise, die einem wohltätigen Zweck gespendet wurden, waren die wenigen Karten schon bald ausverkauft. Da der Trip durch Britannias Untergrund immerhin 60 Minuten dauert, konnten pro Abend nur 200 Glückliche Jagd auf den Guardian machen und die Story von *Ultima 7* nachspielen. Anders als die Konkurrenz, wie etwa das High-Tech-Spukhaus in Disneyworld, legt Richard Wert auf Interaktion zwischen Schauspielern und Besuchern. Nur wer die richtigen Fragen stellt und die richtigen Gegenstände findet, kann am Ende das "Black Gate" schließen.

Jeder, der sich ins Abenteuer stürzen will, muß am Eingang zunächst eine Verzichtserklärung unterschreiben und bestätigen, daß man freiwillig und auf eigenes Risiko die verwunschenen Hallen betritt. Aufgeteilt in Gruppen von vieren, wird man von Lord British persönlich empfangen und aufs wärmste in Britannia Manor willkommen geheißen. In der nächsten Stunde kriecht man durch tropfnasse und stockdunkle Röhren, paddelt mit dem Kanu über den Totenfluß, fällt durch Klapptüren, wird von Geistern und Ghoulen gejagt, rattert mit einem klapprigen Karren einen Abhang hinunter, landet im Suppentopf von Kannibalen und wird in einem Faradayschen Käfig mit Blitzen traktiert. Zigeunerinnen lesen einem die dunkle Zukunft, Totengräber nehmen vorsorglich Maß für ein frühes Grab, verrückte Mönche zünden zehn Meter hohe Feuerbälle und eigentlich leere Rit-

Sicherlich kennen Sie "LARRY", "Hook" oder "Ashes of the Empire". Wir vertreiben sehr erfolgreich diese Computerspiele und viele mehr auf dem deutschen Markt. Unser junges Team hat durch Ideenreichtum und Motivation entscheidend dazu beigetragen, daß wir heute eine der größten Vertriebsorganisationen für Computerspiele in Deutschland sind.

Wir expandieren weiter und suchen zum nächstmöglichen Termin

MitarbeiterInnen für unsere Computer-ServiceLine

Schwerpunkte ihrer Tätigkeit sind

* das Testen von Spielen
* die Organisation von Kundenaktionen
* die schriftliche und telefonische Kundenbetreuung sowie
* die Kooperation mit unserer Marketing-Abteilung

Sie passen zu uns, wenn Sie im Rhein-Main-Gebiet wohnen und langjährige Erfahrungen mit den Computersystemen PC und AMIGA haben. Weiterhin sollten Sie Kenntnisse von Videospielen (Game Boy, NES- und SuperNES-Konsole) und Organisationstalent besitzen.

Wir suchen außerdem

freie MitarbeiterInnen,

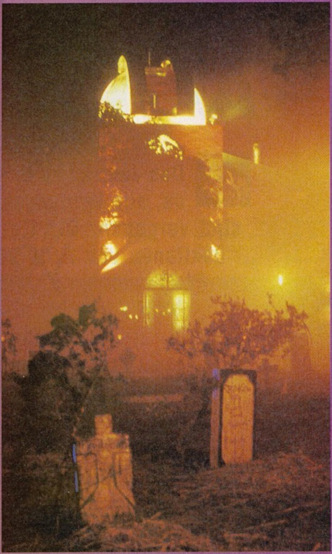
die mit Ihrem Hobby Geld verdienen wollen. Sie sollten ebenfalls im Rhein-Main-Gebiet wohnen und über Kenntnisse im Computer- und im Konsolenspielebereich verfügen.

Jetzt sind Sie am Zug: Wenn Sie an einer der Stellen interessiert sind, dann schicken Sie Ihre Bewerbungen z. Hd. Herr Tietz oder rufen Sie uns an:

BOMICO

BOMICO GmbH, Personalabteilung
Am Südpark 12, W-6092 Kelsterbach
Telefon: 06107/7606-0

terrüstungen klappern durch die Gegend. Zum Schluß stehen die klitschnassen, kurzatmigen Helden vor dem Guardian und können hoffentlich sein schwarzes Tor mit den richtigen Gegenständen schließen. Mit einem gewaltigen Knall und einer stinkenden Wolke verschwindet der Bösling und wir haben Britannia mal wieder gerettet. Bleibt nur zu hoffen, daß Richard die meisten seiner Pläne (siehe Kasten) verwirklicht und auch heimische Avatare irgendwann losgeistern dürfen. Wir werden Euch auf dem Laufenden halten. *vw*



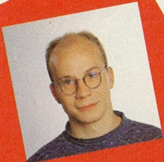
Britannia Manor in seiner ganzen Geisterpracht. In der strahlenden Kuppel auf dem Dach ist übrigens Richard's Spiegelteleskop untergebracht.

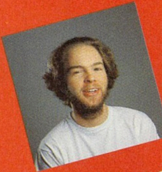
Medienrummel

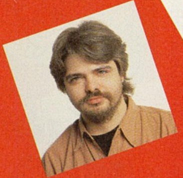
Klappern gehört zum Handwerk, dachte sich die Presseabteilung von Origin und leistete ganze Arbeit. In allen großen Tageszeitungen erschienen Berichte über Richard's Geisterhaus, lokale Fernsehsender waren vor Ort. Kein Wunder also, daß schon Stunden nach der Öffnung der Vorverkaufsstellen alle Eintrittskarten restlos vergeben waren. Trotzdem campierten Hunderte von furchtlosen Geisterjägern in den umliegenden Feldern, um vielleicht doch noch eine heißbegehrte Karte zu bekommen.

SCARY TREAT, WEATHER TRICK

Haunted house fans not afraid of long wait







Das Jahr ist zu Ende, alle Wertungen sind vergeben. Die Redaktionen von *POWER PLAY* und *VIDEO GAMES* wählen die witzigsten, spannendsten und besten Spiele der letzten 12 Monate.

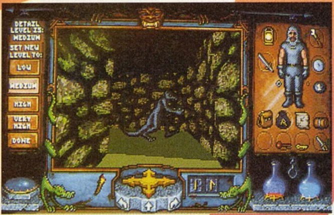
präsentieren

Die Spiele des Jahres 1992

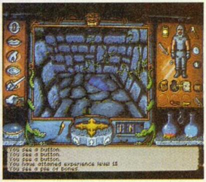
Ultima Underworld

Der Preis für das innovativste und schönste Computerspiel des vergangenen Jahres geht an Origin und das Blue Sky Programmierteam um Doug Church.

Im Untergrund von Britannia scrollten die Wände und nicht nur die Rollenspieler bekamen feuchte Augen - Die ungewöhnliche Mischung aus Adventure, Geschicklichkeits- und Ritterspiel spricht jeden an. Wer als Solo-Avatar auf die dreidimensionale Reise geht, bekommt einen Einblick in die Zukunft der Computerunterhaltung. Von den stygischen Abgründen bis in die virtuelle Welt ist es nur noch ein kleiner Schritt. Nicht umsonst experimentiert man bei Origin bereits mit 3-D-Brille und Datenhandschuh. Vorher wird's aber noch eine etwas konventionellere Fortsetzung der *Underworld*-Reihe geben: Teil 2 der Untergrundabenteuer erscheint noch in diesem Frühjahr.



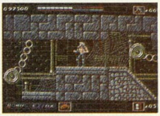
Nicht ganz so innovativ, aber in gleich hohen Wertungsgefilden bewegen sich Sir Tech's Edelrollenspiel *Crusaders of the Dark Savant* von D.W. Bradley und LucasArts' *Indiana Jones 4 and the Fate of Atlantis* von Designer Hal Barwood. Beide Programme werden wir in der entsprechenden Kategorie noch näher würdigen.



Action & Geschicklichkeit

Fire & Ice

Der Meister hat's mal wieder gezeigt: Mit dem Jump'n'Run-Knüller *Fire & Ice* katapultierten sich Kultprogrammierer Andrew Braybrook und sein Graftgold-Team erneut an die Spitze der Spiele-Hitlisten. Mit einem niedlichen Kojoten und seinem kleinen Begleiter wetzte der begeisterte Spieler durch umfangreiche, abwechslungsreiche und grafisch famose Welten. Neben der technischen Seite beeindruckten ein großes Extrawaffenangebot, die famose Steuerung und wunderbar witzige Gegner.

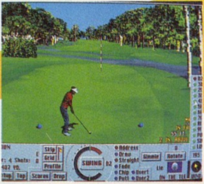


Fast ebenso erfolgreich und innovativ: Factor 5's Abschiedsgeschenk an die Amiga-Fans - *B.C. Kid*. Die Umsetzung des tollen Jump'n'Runs, das ursprünglich von Hudson Soft für Japans Edelkonsole PC-Engine erschien, ist vollends gelungen und wurde grafisch und musikalisch sogar noch etwas aufgepäppelt. Core Designs beeindruckendes *Wolfchild* rangiert auf Platz 3.

Neben den drei absoluten Favoriten gab's für den Action-Freund 1992 eine wahre Flut an Spielen. Besonders Amiga-Besitzer erfreuten sich an furiosen Ballerspielen, wie *Project X* oder *Apidya*, und an tollen Jump'n'Runs, wie *Parasol Stars*, *Leander* oder *Magic Pockets*. 1992 war jedoch auch ein Jahr für actionfreudige PC-Besitzer. Endlich gibt's für MS-DOS-Rechner klassische Jump'n'Runs. *First Samurai*, *Magic Pockets*, *Gods* und *Risky Woods* sind gute Beispiele.

Sport- und Rennspiele

Links 386 Pro



Mit Abstand auf Rang 1: Access' Golfer-Orgie *Links 386 Pro*. Mit einem Höchstmaß an Professionalität und wunderschöner Super-VGA-Grafik eroberte das High-End-Programm nicht nur die Herzen der Golf-Fans. Ob der penible Statistikteil, die Vielfalt an Schlagtechniken oder die perfekte Steuerung: *Links 386 Pro* ersetzt den Golfplatz fast gänzlich - lediglich die frische Luft fehlt.

Zwei weiterere Renner auf unseren Monitoren: Gremlins Vorzeige-Raser *Lotus 3* und Sensible Softwares State-of-

the-Art-Fußball *Sensible Soccer* - beides für Commodores Amiga. Während der rote Flitzer mit einem ausgekochten Editor und wunderschönen Strecken glänzt, bieten Sensible Softwares Kicker dem Fan eine durchdachte Steuerung und witzige Animationen der höchstens fünf Pixel großen Spieler.

Sieht man das Sportspielgenre im Ganzen, hat sich trotz der olympischen Spiele in Barcelona und Alberville sehr wenig ereignet. Lediglich die größeren Softwarehäuser wagten sich an klassische "Disziplinen-Sampler", und das mit eher mäßigem Erfolg. Psygnosis' *Carl Lewis Challenge* war mit nur fünf Disziplinen viel zu klein, während Oceans *The Games '92* zu den schlechtesten Sportspielen aller Zeiten gehört. Lediglich die "exotischen" Sportarten konnten überzeugen. So spielten *John Madden Football*, *Jimmy White's Whirlwind Snooker* oder Geoff Crammonds *Formula 1 Grand Prix* mit Wertungen von über 80% erfolgreich auf.

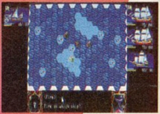
Strategie

History Line 1914-1918

Blue Bytes Strategiehammer *History Line 1914-1918* hat's geschafft: Mit einer für Strategiespiele Maßstäbe setzenden Präsentation, mit knackigen Computergegnern, tollen Szenarien und einem fundierten geschichtlichen Hintergrund gehört der *Battle-Isle*-Sprößling zum Besten, was einem Pixeltaktiker heute noch widerfahren kann. Ob's der geniale Zwei-Spieler-Modus ist, die riesige Auswahl an Waffensystemen oder der von Blue Byte penibel recherchierte Hintergrund - *History Line 1914-1918* gebürt in jeder Spielesammlung ein Extrastellplatz.

Auf den Plätzen: Dan Bunten's überzeugendes *Global Conquest*, das grafisch eher

schlicht ausfällt, spielerisch allerdings um so mehr begeisterte und Koei's *Uncharted Waters* - eine überzeugende



Mischung aus Strategie-, Handels- und Adventure-Elementen, in der Schätze gehoben, Prinzessinnen befreit und fiese Piraten zu den Fischen geschickt werden. Beides Titel, die bis zur letzten Minute motivieren und lange Zeit an den Computer fesseln.

Die Aufzählung guter Strategie-Spiele könnte getrost weitergeführt werden, denn das Strategie-Genre entwickelte sich im letzten Jahr zum qualitativ ergiebigsten. Ob Singletons *Ashes of Empire* oder Maxis' *Robosports* - beide Spiele sprangen locker über die 80-Prozent-Marke. Die Mehrzahl siedelte sich immerhin knapp darunter an: *Perfect General* mit 77%, *Burning Steel* mit 77% oder *Air Support* mit 78%.

Präsentation

Indiana Jones 4

Wenn schon der Nachschub an unverbrauchten Spielideen immer spärlicher fließt, so übertreffen sich die Programme wenigstens in spektakulären Sound- und Farb-Orgien. Leider verbirgt sich hinter den meisten Multimedia-Boliden nur ein blaßgrauer Ideenzwerg. Daß es auch anders geht, beweisen zwei alte Hasen des Abenteuergenres. Den ersten Preis in der Kategorie Präsentation erspielt sich *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Dieses Adventure aus den LucasArts Spielelabors kann locker mit großen Filmvorbildern mithalten. John Williams' Soundtrack wird mit Roland oder Soundblaster zum wohligen Ohrenschmaus, in den geschickt "geschnittenen" Grafik-Tableaus macht das Stöbern und Rätseln mit Indy einen Heidenspaß.

Ein zweites, kaum weniger beeindruckendes Kunstwerk, liefert Sierra mit dem sechsten Teil der unendlichen *King's-*

Quest-Saga. Hier sorgten besonders Vor- und Nachspann für allgemeines Staunen in der Redaktion. Kein Wunder, daß bei soviel Professionalität auch der dritte Preis an Sierra und ihr *Quest for Glory 3* geht. Während *King's Quest* auf Märchenlandgrafik à la Alice im Wunderland setzt, werden im dritten Teil der Heldenreihe alte Tarzan- und Abenteuerfilme zitiert.

Genre-Mix

Warum wird *Ultima Underworld* zum Spiel des Jahres gewählt und ist nicht gleichzeitig Sieger in der Sparte Rollenspiel?", werden sich viele von Euch fragen. Die Antwort ist von entscheidender Bedeutung für zukünftige Testkategorien, denn *Ultima Underworld* ist ein klassisches Beispiel für den Genre-Mix und gleichzeitig Indikator für einen neuen Trend. Durch die extravagante Mischung der Aufgaben (Geschicklichkeit, Rollenspiel, Adventure) setzt sich Origin's Dungeon-Krabbler souverän an die Spitze der innovativen Produkte. Asketische Rollenspiel-Freaks und Hüter der reinen Fantasy-Lehre werden dagegen mit dem gradlinigeren *Wizardry 7* zufriedener sein. Deshalb hier die Krone für den Rollenspiel-Thron.

Immer mehr Spiele verbinden unterschiedliche Spielelemente zu einer neuen Form. Ist zum Beispiel *Wing Commander* nun eine Simulation oder ein furioses Ballerspiel? Wo ordnet man die Action-Spielchen von *Indy 4* ein, wo die Hüpf- und Spring-Sequenzen aus *Underworld*? Je aufwendiger die einzelnen Programme, desto unklarer die Genre-Grenzen. Deshalb ordnen wir in diesem Jahr die Gewinner zum letzten Mal nach den klassischen Kategorien und deshalb ist *Ultima Underworld* zwar Spiel des Jahres, aber nicht Sieger unter den Rollenspielen.

Rollenspiel
Crusaders of the Dark

An diesem Spiel kommt kein ernsthafter Rollenspieler vorbei. David Bradley's siebter *Wizardry*-Teil schlägt in Story, Puzzlehärte und Atmosphäre die Mitbewerber des vergangenen Jahres souverän aus dem Rennen. Bis die astrale Welt wieder in Ordnung ist und alle Monster bei ihren Ahnen ruhen, vergehen mindestens 250 reine

Spielstunden. Eure Helden toben quer über einen ganzen Planeten, sind mit Schiffen und fliegenden Untertassen unterwegs, prügeln sich mit Sauriern und Kampfrobotern und lösen ganz nebenbei die härtesten Rätsel, die uns je in einem Computerrollenspiel begegnet sind. Wer die Originalversion spielen möchte, sollte deshalb über gute bis sehr gute Englischkenntnisse verfügen. Der Rest wartet lieber auf die deutsche Version, die noch in diesem Frühjahr erscheinen soll.

Etwas unkonventioneller und nicht ganz so klassisch hart, folgt *Ultima Underworlds - The Stygian Abyss* auf Platz zwei. Wobei in der Redaktion die Meinungen auseinandergehen, ob *Underworld* problemlos in die Kategorie Rollenspiel paßt oder Action- und Geschicklichkeitselemente überwiegen (siehe auch Kasten "Genre-Mix"). Rollenspieloldie SSI darf sich über den dritten Platz freuen. Mit

Pools of Darkness gelang der kalifornischen Firma ein frisch fröhlicher Abschluß des Thyranthraxus-Zyklus.

Auffallend ist eine allgemeine Qualitätssteigerung im Genre. Die Fans konnten im vergangenen Jahr aus dem Vollen schöpfen. Technisch beeindruckende Programme wie Westwoods *Eye of the Beholder 2* oder Origins *Ultima 7* waren ebenso im Angebot, wie Thalions atmosphärisch hervorragendes *Amberstar* oder das ungewöhnliche *Shadowlands* von Krisalis.

Adventure
Indiana Jones 4

"Kommt's für den Amiga oder kommt's nicht", war wohl im vergangenen Jahr die am häufigsten gestellte Frage in Adventure-Kreisen. Es kommt. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* wird auch auf dem Commodore-Rechner für Oscar-verdächtigen Abenteuerspaß sorgen. Das zweite Indy-Abenteuer aus dem Hause LucasArts ist kein Spiel zum Film, sondern bietet eine eigenständige Story aus der Feder des Hollywood-Autors Hal Barwood. Indys Suche nach dem sagenhaften Atlantis führt uns quer über den ganzen Globus. Dr. Jones muß auch im Computerspiel nicht auf vollbusige Pixel-Begleitung verzichten: Ihr dürft wahlweise alleine oder mit Forscherkollegin Sophia (Vorsicht, Haare auf den Zähnen!) auf Entdeckungstour gehen.

Der zweite erfrischende Neuzugang im ansonsten arg stagnierenden Abenteuerzirkel ist Soloheld Brandon aus Virgins Computerspiel *Legend of Kyrandia*. Programmierteam

Westwood, bereits durch die ersten beiden Teile der *Beholder*-Serie einschlägig bekannt, lieferte ein sauberes Adventure-Debüt, das durch einfachste Steuerung und fröhlich-bunte Grafik überzeugen kann. Platz drei der Adventure-Charts teilen sich *Sherlock Holmes* und

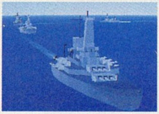
Dr. Watson in Electronic Arts' gleichnamigem Krimiprogramm. Zwischem Londoner Nebel und kernigen Inspektoren von Scotland Yard läßt sich's vortrefflich Spürhund spielen.

Von diesen wenigen Ausnahmen abgesehen, bewarb sich viel Mittelmaß um die Gunst des Spielers. Vielleicht kann im kommenden Jahr die CD-ROM-Technologie mit ihrem enormen Speicherangebot und den überragenden Soundfähigkeiten für die dringend nötige Frischzellenkur sorgen.

Simulation
Aces of the Pacific

Wenig Innovatives galt es im vergangenen Jahr für die Simulationsspieler zu melden. Das Genre stagniert auf einem relativ hohen technischen Level, unverbrauchte Spielideen muß man mit der Lupe suchen. Die höchste Fliegermedaille vergeben wir an Dynamix, die nach dem Überraschungserfolg *Red Baron* mit *Aces of the Pacific* wieder überzeugen konnten. Beide Programme verbinden opulente Einstellmöglichkeiten mit fundiert recherchiertem Hintergrundwissen. Besonders Piloten, die auch ohne große Vorkenntnisse gleich voll in das Geschehen einsteigen wollen, werden sich über japanische Zero's und Oscar's freuen. Wer auf Seiten des Rechts steht, fliegt natürlich eine amerikanische Maschine - die Auswahl ist groß.

Eine zweites ungewöhnliches Programm ging noch kurz vor Wertungsschluß über die Ziellinie. Wie der Gensieger setzt auch Microprose Dickschiff-Simulator *Task Force 1942* auf das Weltkrieg-2-Pacific-Szenario. Die Bronzemedaille verge-

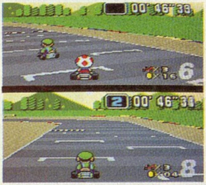


ben wir an den Edelflieger *F-15 III*, ebenfalls von Micropro-se.

Videospiele

Super Nintendo
Super Mario Kart

Bowser grinst, Toadstool lockt und Donkey Kong Junior verputzt mit einem breiten Grinsen die letzte Banane: Bei *Super Mario Kart* bleibt kein Auge trocken, kein Spieler auf dem Hocker und kein Lacher in der Kehle stecken. Das bislang beste Rennspiel für Nintendos Super NES dreht sich um den weltbekannten Jump'n'Run-Helden Mario. Mit der gesamten Familie inklusive Feindschaft rast unser Held mit einem kleinen Kart-Wägelchen durch etliche Strecken. Ausgefeiltes Spieldesign, innovative Extras und witzig-rasante Grafik lassen das Modul täglich im Schacht verschwinden: ein Genuß von der ersten bis zur letzten Minute. Super-NES-Besitzer finden bis heute nichts besseres im Laden.



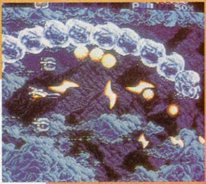
Auf den Plätzen drängen sich fast ebenso erfolgreiche Module: Konamis Ballerparodie *Parodius* schnitt mit stattlichen 90% ab, Capcoms State-of-the-Art-Prügelei *Street Fighter 2* mit satten 89%. Beide Spiele entzücken mit erstklassiger Grafik und famoser Spielbarkeit. Technisch stoßen beide Module in Dimensionen vor, die dem Super NES nie angedacht wurden: In *Parodius* tummeln sich Unmengen von Sprites und riesengroße Obermotze, in *Street Fighter 2* finden wir derer nur zwei. Diese sind jedoch so groß und wunderbar animiert, daß den Kämpfern des öfteren der Atem wegbleibt. In ihren Genres gehören die beiden famosen Arcade-Umstzungen zum besten, was es auf Konsolen je zu sehen gab.

Mega Drive
NHLPA Hockey '93

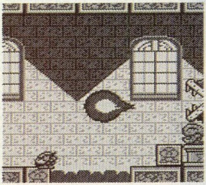
Electronic Arts läßt sich nicht zweimal bitten: Nach dem 91er Senkrechtstarter *EA Hockey* hob der amerikanische Softwaregigant erst vor kurzem das Revival aus den Tiefen der Entwicklungslabors. Im überragenden Nachfolger *NHLPA Hokkey '93* jagt Ihr in gewohnter *EA-Hockey*-Manier dem Puck hinterher und prügelt Euch mit gekonnten Stockschlägen durch die gegnerischen Verteidiger. Hinter der Bande hat sich allerdings allerhand getan: Ein ausführlicher Statistikteil, verschiedene Spielereigenschaften und ein stark verbesserter Torwart machen den Nachfolger noch eine Idee besser als das Original.

Knapp dahinter: Techno Softs Ballerorgie *Thunder Force 4*. Technisch am oberen Ende der Leistungsfähigkeit des Mega Drives, beschert uns Techno Soft einen spielerischen Glanzhappen. Riesige Obermotze, grafisch eindrucksvolle Unterwasserwelten und ein mitreißender Metal-Soundtrack machen *Thunder Force 4* zum seit langem besten Ballerspiel für Segas 16-Bit-Konsole. Selbst verwöhnte Super-NES-Ballerfreaks bekommen angesichts technischer und spielerischer Kompetenz große Augen.

Auch Sega selbst darf aufs Treppchen: Mit *Wonderboy 5* gelang dem Videospielriesen der große Wurf im Action-Adventure-Genre. Knackige Rätsel und eine unvergleichliche Atmosphäre knoten Euch ans Pad.



Handhelds
Super Mario Land 2



Der Preis für das beste Handheld-Spiel 1992 geht dieses Jahr erneut an ein Modul für Nintendos Game Boy. Mit *Super Mario Land 2* gelang es Nintendo, den Game-Boy-Klassiker um einiges zu übertreffen. Im zweiten Teil des Kultspiels wandern wir über eine Oberwelt zu den verschiedenen Levels, die nicht nur quantitativ, sondern auch in Sachen Abwechslung den Vorgänger in den Schatten stellen. So agiert Mario nicht nur unter Wasser, sondern auch mit einem Raumanzug bewaffnet im luftleeren Raum. Ein würdiger Nachfolger und zugleich das beste Handheld-Spiel des letzten Jahres.

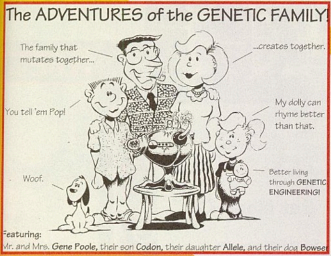
Rang 2 geht an Konamis Ballerorgie *Parodius*, die letztes Jahr in Deutschland offiziell erschien. Trotz eines gegenüber dem Original etwas veränderten Leveldesigns, hat der Shoot'em-Up-Klamauk nicht an Reiz verloren. Konamis Ideen-Feuerwerk gebürt in jeder Modulsammlung ein Sonderplatz. Kurz dahin- ter tummelt sich Segas Hausheld *Wonderboy*. In *Wonderboy 3: Dragon's Trap* be steht der putzige Abenteurer ein Action-Adventure, das sich gewaschen hat. Feine Puzzles, flotte Action und tolle Levels motivieren den Game-Gear-Besitzer wochenlang.

Ihr habt die Wahl

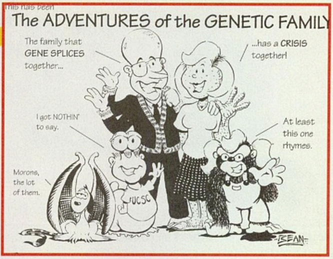
Die Redaktionen von *POWER PLAY* und *VIDEO GAMES* haben ihre Stimmen abgegeben, jetzt seid Ihr an der Reihe. Wir möchten wissen, was Ihr in den letzten zwölf Monaten am liebsten in den Diskettenschacht geschoben habt - mit welchen Spielchen Ihr die vergangenen 365 Tage und Nächte verbracht habt. Darum schickt uns eine Karte und verratet uns Euer Lieblingsspiel. Damit Ihr Euch die Mühe nicht umsonst macht, verlosen wir unter den Einsendern 10 Computerspiele. Vergeßt deshalb Euer Wunschspiel und System nicht. Das fertige Kärtchen schickt bitte an folgende Adresse:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion *POWER PLAY*
Stichwort: Spiel des Jahres
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Der Einsendeschluß ist der 20. Februar 1993. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



Hier seht Ihr die *Sim-Life*-Familie vor...



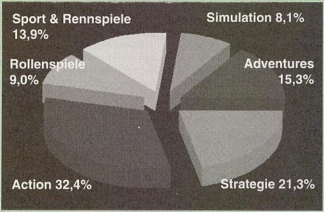
...und nach ihren genetischen Experimenten

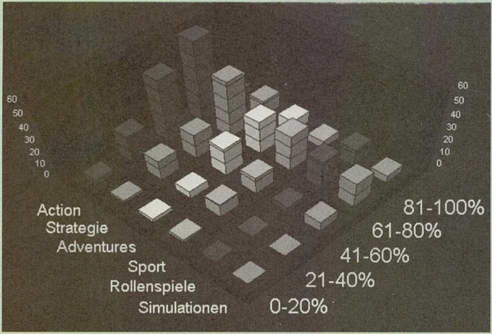
Rest der Welt

Das schlechteste Spiel 1992 ist zweifellos Flair's *Winter Supersports '92* - ein verkapptes Basic-Programm und dazu noch sehr, sehr, sehr langweilig. Kurz dahinter: Ekel-Krimi *Crime City*, das bislang übelste Adventure des 20. Jahrhunderts.

Die beste Verpackung 1992 stammt von der amerikanischen Softwareschmiede Cyberdreams. Ihr Einstandsprodukt *Darkseed* schmückt nicht nur eine H.R.Giger-Malerei, sondern fällt besonders im Design positiv aus dem Rahmen. Wir wollen mehr davon.

Das beste Handbuch 1992 kommt von Maxis. Zu ihrem Superhit *Sim Life* gibt's eines der schönsten, lustigsten und gelehrigsten Handbücher, die jemals gedruckt wurden. Wer sich einmal durch Maxis' Meisterwerk gepflügt hat, sieht die Umwelt mit anderen Augen. Wir sind mittlerweile Hobby-Genetiker.





Das beste Programmierteam 1992 ist zweifellos die Crew um Paul Neurath und Doug Church: Blue Sky Productions. Mit ihrem "Spiel des Jahres" *Ultima Underworlds* revolutionierten sie die Rollenspiel und Action-Adventure-Welt - eine innovative Meisterleistung.

Für welches Spiel schaufelten wir den meisten Platz von unserer Festplatte? Keine Frage. Der Preis des "Festplattenkillers '92" geht an Electronic Arts *Sherlock Holmes*, der mit satten 32 MByte unsere Festplatten stopfte.

Welches Amiga-Spiel brauchte die meisten Disketten? *Monkey Island 2* war's. Die Hatz nach den vier Kartenteilen wurde auf elf Disketten gebannt - ohne Festplatte kam man flugs in die Wechseljahre.

Das kopiersicherste Spiel 1992 ist Ubi Soft's *B.A.T. 2.* Doppelt hält besser: Neben der handelsüblichen Handbuchabfrage mußte als Hardwarekopierschutz die mitgelieferte Mini-Soundkarte an den Parallelport angedockt werden. Wer den Rechner gut versteckt (z.B. unter dem Tisch) hatte und seinen Drucker ständig benutzen mußte, wurde vor jedem erneuten Spielstart zum Verrenkungs-Artisten.

Der Mega-Drive mit CD-Laufwerk im Verbund

Laser Age

Der weil der Computersoftware-Nachschub auf und für CD-ROM langsam aber sicher ins Rollen kommt, führt CD-Soft für Konsolen in deutschen Landen ein Mauerblümchendasein. In Japan sieht die digitale Welt anders aus: Mehr als die Hälfte aller verkauften fernöstlichen Konsolenspiele wandert in Compact-Disk-Format über den Ladentisch. Vorreiter in Sachen Spiele-Silberling ist die PC-Engine. Der größte Teil aller neuen Programme die für NECs Spielemaschine erscheinen, kommen auf CD in den Handel. Mit gleichen Ambitionen versuchte Sega ihr CD-Laufwerk fürs Mega-Drive an den Mann zu bringen. Jetzt hat das Mega-CD die ersten Anfangshürden übersprungen und dreht langsam auf. Ein Grund mehr, uns in dieser **Laser Age** intensiver mit dem Mega-CD zu beschäftigen. Extra für diesen Artikel warben wir den führenden Mega-CD-Experten Ingo Zaborowski von unserer Schwesterzeitschrift *Video Games* kurzfristig ab.

Ingo ist ein Mega-CD-Fan der ersten Stunde. Schnippelte er doch schon die allerersten Zeitungsmeldungen über das Gerät aus und dekorierte mit frühen Design-Scribbels der Traummaschine die Zimmerwände. Kaum war das digitale Objekt der Begierde in Japan zu haben, setzte Ingo alle Hebel in Bewegung um an eines der ersten Mega-CDs zu kommen. Deutsche Importeure wurden Tag und Nacht

gelöchert, Telefonate geführt und Faxe verschickt. Mit Erfolg: Ingo war bald stolzer Besitzer eines der ersten Mega-CD-Laufwerke, die es via Import in Deutschland zu kaufen gab. cd/mh

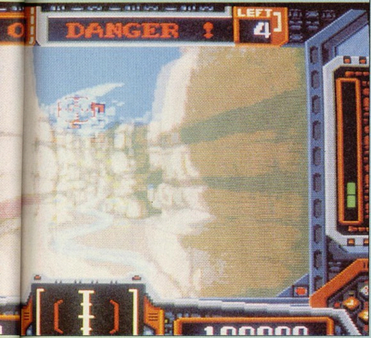
Das Mega-CD

Als die Marktanteile Segas nach dem Verkaufsstart des Super Famicoms immer weiter sanken, überraschte man die Spielewelt mit der Ankündigung eines CD-ROMs. Im Spätsommer 1991 wurde das CD-Laufwerk erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt. Wilde Gerüchte kursierten über die zusätzlichen Hardwarefähigkeiten: Man munkelte über einen superschnellen Zusatzprozessor, 3-D- und Automatensoundchip. Durch technische Probleme verzögerte sich der Verkaufsstart um Monate, bis das Mega-CD Mitte Dezember erstmals für etwa 700 Mark in Japan ausgeliefert wurde. Leider wurde deutlich, das im Gerät zwar ein neuer Soundchip und ein mit 12,5 MHz getakteter 68000er die Konsole unterstützten, aber spezielle Custom-Chips für 3-D-Effekte, größere Sprites oder mehr Farben sucht man vergeblich. Damit geriet das Mega-CD schon zum Start ins Hintertreffen. Trotzdem waren 3D-Effekte durch den schnellen Zweitprozessor möglich. Ladezeiten sollte mit einem 6-MBit-Zwischenspeicher, der während des Spiels ständig neue Daten nachlädt, vorgebeugt werden. Auch eine Batterie für Speicherungen von Spieldaten wurde unter das Gehäuse gebannt.

Nach dem Einschalten werdet Ihr durch dieses CD-Player-Menü überrascht

Das Mega-CD wird über eine Steckverbindung mit dem Erweiterungsport des Mega-Drive angeschlossen. In der Hardware ist ein Betriebssystem mit allen Segnungen eines modernen CD-Players eingebaut. Leider ist ein Audiobetrieb ohne Anschluß an die Konsole nicht möglich. Die im karaokeverliebten Japan sehr beliebten Grafik-CDs(CDG) können neben herkömmlichen Audio- und Spiele-CDs ebenfalls abgespielt werden. Der Elektronikgigant JVC brachte im Sommer '92 das Wondermega heraus, bei dem CD-Rom und Konsole unter einer Haube gepackt wurden. Das ca. 1200 Mark teure Gerät bietet zusätzliche MIDI- und Audioanschlüsse. *iz*

Mit dem Helikopter durch New Yor



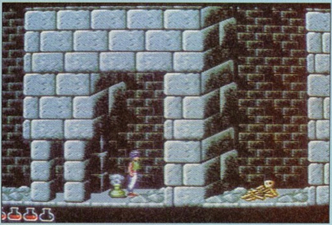
Keine Simulation sondern ein knackiges Ballerspiel für das Mega-CD-Laufwerk

Viel Grafik fürs Geld: Das Mega-CD im Spielerausch

Nur zwei Titel waren anfangs erhältlich, die aber nicht(!) von Sega, sondern vom unbekannten Fremdhersteller Wolfteam stammten. Die Qualität der ersten Spiele war eine Katastrophe: *Heavy Nova* gehörte spielerisch und technisch zu den schwächsten Mega-Drive-Spielen. Kümmerliche Roboterzweikämpfe vor blassen Grafiken langweilten die Spieler. Das zweite Spiel *Sol Feace* bot zwei schöne Intros. Die Horizontal-Ballerei war schnell und nutzte Rotatioseffekte, schreckte aber die Käufer durch Flacker- und Ruckelorgien ab. Auch die von CD eingespielte Musik konnte da nichts mehr retten. Das Jump'n'Run *Earnest Evans* wurde ebenfalls von Wolfteam veröffentlicht. Beim Spiel um den peitschenschwingenden Indiana-Jones-Verschnitt begeisterten Musik und animierte Szenen zwischen den Levels. Der erfolgreiche Spieler wurde mit einer 10minütigen Endsequenz beglückt. Leider hatten die Programmierer mehr ein Demoprogramm als ein Spiel gestaltet. Das Helden-Sprite wurde nicht animiert, sondern alle Körperteile rotierten. Schöne 3-D-Effekte und parallaxes Multiebenen-Scrolling konten über spielerische Schwächen nicht hinwegtäuschen.

Ci

Im Juni 92, also 7 Monate nach Einführung, kam das erste offizielle Sega-Spiel. *Lunar* wurde aber nicht bei Sega, sondern bei Game Arts produziert. *Lunar* war Beginn einer Vielzahl von Rollenspielen mit japanischen Texten. Durch die riesigen Welten wurde zwar der Speicherplatz einer CD genutzt, aber die speziellen Möglichkeiten der Hardware schlummerten weiterhin in den Halbleitern. Die bekanntesten und auch nach Deutschland importierten Rollenspiele sind Wolfteam's *Aisle Lord* und *Exile* von Renovation.



Prince of Persia wurde unköniglich in Szene gesetzt

Typisch für die Veröffentlichungspolitik waren Dutzende von Ankündigungen, deren Termine regelmäßig platzten. Bis heute gibt's von Sega keine weiteren Spiele. Im September veröffentlichte JVC mit Verspätung zwei Titel, die zur Einführung des Wondermega versprochen waren. Mit der Umsetzung des Klassikers *Prince of Persia* wurden die Käufer ein weiteres Mal enttäuscht. Schwache Grafiken und nachlässige Animationen sogten, neben schlechter Steuerung und unnötigen Ladezeiten, für Ärger bei Mega-CD-Besitzern. *Wonderdog* ist der erste Titel, der nicht von einer japanischen Spieleschmiede gestaltet wurde. Die englischen Core-Design-Programmierer schufen mit dem niedlichen Jump'n'Run den ersten Höhepunkt der MEGA-CD-Geschichte. Durch schöne Animationen, witzige Gegner und viele Geheim- und Bonuslevel sorgte der Wunderhund für ernste Konkurrenz für Segas Sonic. Die Highlights sind die über 20 Musiken von Martin Iveson, die eine breite Palette von Jazz, Funk und Pop abdecken. Zeitgleich meldeten sich Wolfteam mit der Umsetzung des Laserdisc-Automaten Cobra Command zurück. *Thunderstorm FX* überraschte mit einer Revolution im Heimbereich: Die Levels des Hubschrauberballerspiels bestehen aus minutenlangen Zeichentrickanimationen. Nur MG-Feuer und Raketen wurden als Sprites dargestellt, auf Scrolling wurde vollkommen verzichtet. Die spektakuläre Soundkulisse mit tollen Explosionseffekten und Kopilotenstimme wurde von mehreren Studios dem Thema auf den Leib geschneidert. Das simple Spielprinzip ist Laserdisc-typisch: Entweder wird der Gegner abgeschossen, oder das Spiel ist beendet.

Trotz der mangelnden Interaktivität kann Thunderstorm FX begeistern, da es neue Wege in der Videospielewelt aufzeigt. *iz*

Soldeace: Außer Intro nichts gewesen.

Mega-Drive-Spiele im Überblick			
Spiel	**Hersteller**	**Genre**	**Wertung**
Heavy Nova	Wolfteam	Action	Hilfe
Sol-Feace	Wolfteam	Action	Geht so
Earnest Evans	Wolfteam	Geschicklichkeit	Geht so
Exile	Renovation	Rollenspiel	Geht so
Lunar	JVC/Victor	Geschicklichkeit	Gut
Prince of Persia	JVC/Victor	Geschicklichkeit	Geht so
Wonderdog	JVC/Victor	Geschicklichkeit	Gut
Thunderstorm FX	Wolfteam	Action	Super
Time Gal	Wolfteam	Geschicklickeit	Gut
Dennin Aleste	Compile	Action	Gut
Aisle Lord	Wolteam	Rollenspiel	Geht so

Zukunft

Mit dem Start des Mega-CDs in den USA kommt der Spielenachschub endlich in Schwung: Umsetzungen von Computerhits wie *Monkey Island* oder Sierra-Adventures sind geplant. In Japan meldet sich auch Capcom mit einer CD-Version von *Final Fight* und Compile setzt seine erfolgreiche *Aleste*-Serie auf Silberlingen fort. Wolfteam hat ein weiteres Zeichentrickspiel in der Entwicklung: Time Gal entführt in prähistorische Zeiten und Abenteuer mit Dinosauriern. Neben herkömmlichen Pixelabenteuern wie *Hook* und *Sonic 2* geht die Entwicklung zu interaktiven Realfilmenspielen: *Night Trap* soll den Spieler auf zwei CDs über 100 Minuten in ein Geiselbefreiungsdrama entführen. *Sewer Shark* macht den Joypad-Akrobaten zum Weltraumpiloten, der durch Realfilmtunnel flitzt und animierte Gegner aus dem Weg räumt. Verfeinert werden diese CDs durch eingespielte Filmsequenzen. Mit dem Deutschlandstart des MEGA-CDs kann frühestens im April 1993 gerechnet werden.
iz

Never ending story

Drei neue Fälle warten auf den Meister

Sherlock Holmes Consulting Detective

Wonderdog: Hübsch, niedlich, bunt und witzig

Die inflationäre Spielewut um den ehrwürdigen Sherlock-Holmes reißt nicht ab: Die amerikanischen CD-Produzenten Icom werfen weitere drei Fälle in die kriminalistische Waagschale. Übrigens läßt sich Branchenriese Electronic Arts mit der CD-ROM-Version ihres *Sherlock Holmes* noch etwas Zeit. Um trotzdem mit einem Holmes-CD-Produkt auf dem Markt vertreten zu sein, kaufte man Icom kurzerhand auf. Außer dem Inhalt der drei Fälle kam nichts umwerfendes dazu. Wie schon im ersten Spiel begnügt sich Sherlock Holmes damit, seine kriminalistischen Schnüffeleien in einem kleinen Bildschirmfenster auszuleben.

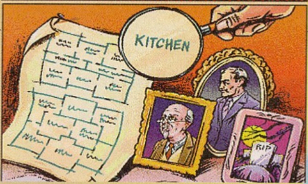
Verschiedene Symbole erleichtern das Detektivleben. Im Notizblock finden sich immer noch die Namen und Adressen verdächtiger Subjekte. Hinter dem Zeitungssymbol verstecken sich die gesammelten Ausgaben der Times. In Holmes Karteikasten ist anscheinend die komplette Verbrecherkartei Londons gehortet und die hilfreichen Straßenjungen unterstützen Euch wie schon im ersten Teil. Zu guter Letzt bleibt Gerichtshammer, der eine handfeste Beweislage zu Ungunsten des Angeklagten vorraussetzt. Die drei neuen Fälle bringen auch den härtesten Holmes-Verfechter in Bredouille. Denn statt einem gehaltvollen Krimistück, bietet die neuste CD Holmes häppchenweise. Die drei unterschiedlichen Fälle sind weder spannend noch vergnüglich. Ging es im ersten Teil noch handfest zur Sache, wird Holmes als *Consulting Detective* für banalere und dank niedrigstem Schwierigkeitsgrad mäßig interessanten Angelegenheiten auf die Jagd geschickt: Bilderklau, Löwenkollaps und ein toter Munitionshändler sind die Themen. Wie im ersten Teil sind gute Englischkenntnisse Pflicht um auf des Meisters Spuren zu tingeln. Keine neuen Spielelemente, eine flache Story und die inzwischen satt gesehene Filmsequenzen von *Sherlock Holmes Consulting Detective* bekommt mir wie der zweite Aufguß eines ausgelutschten Teebeutels.
cd

Das Holmes-Debakel ist auch für den Macintosh zu haben.

Genre: Adventure
Hersteller: Icom
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Mindscape

MS-DOS 59%

Grafik: 71% **Sound:** 49%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er, 640 KB, VGA, Soundblaster, Maus
Unterstützt: –
Geplant für: Mac



Sarg frei

Strange Deadfellows

Strange of the Deadfellows ist mit viel englischem Humor gewürzt

In voller Länge darf sich das neue Airwave Adventure *Murder makes strange Deadfollows* nennen. Die Computer-Comic-Produzenten Tiger Media ziehen derb vom Leder: Nick Steere findet einen Brief seines verstorbenen Onkels Randolph Steere. Dies wäre nicht weiter verwunderlich, wenn der Brief nicht *nach* dem Tod des geliebten Onkels geschrieben wäre. In Anbetracht des winkenden Erbes ist die liebe Familie nicht gerade erfreut über Neuigkeiten aus dem Jenseits. Mit bizarren englischen Humor fesselt die Story bis zum wirklichen Ende.

Genre: Comic
Hersteller: Tiga Media
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Rushware

MS-DOS 64%

Grafik: 78% Sound: 74%
Schwierigkeit: –
Minimal: 286er,640 KB, VGA
Unterstützt: Maus
Geplant für: –

Die Comic-Grafik läßt Fans erbeben

Der interaktive Comic-Strip wird wie *The Case of the cautions Condor* bestaunt, per Mausklickt sucht Ihr neue Gesprächspartner und Räume aus. Für harte Comicfreaks besteht die Option *Strange Deadfollows* wie ein Film zu genießen; die Lösung bleibt offen. Für alle Freaks, denen Comics Spaß bringen, ist *Strange Deadfollows* eine naheliegende Alternative. *cd*

Matt-scheibe

Battle Chess darf auf PCs und Macintosh bestaunt werden.

Battle Chess Deluxe Edition

Schon auf dem Amiga gaben die Figuren auf den 64 Feldern ein guten Zug ab. Aus, fast schon blutrünstiger, Neugierde wie die einzelnen Spielfiguren sich denn nun gegenseitig kaltmachen, eröffneten selbst schwere Schachmuffel die eine oder andere Partie. Auf PCs und MACs setzt eine aufgestockte Compact Disc Version neue *Battle-Chess*-Maßstäbe. Auf die PC-CD stecke Interplay gleich zwei Schachversionen: Zum ersten eine MPC-kompatible (Multimediastandard), die nur unter Windows läuft und eine DOS-taugliche Zweitversion. Um auch den Leberfleck am Hintern der Königin in Szene zu setzen, griff Interplay zur SVGA-Auflösung. Um dem Ganzen auch einen akustischen Pfiff zu geben, wurde die gesamte musikalische Untermalung auf die passende CD-Spur gequetscht. Als speicherträchtige Beigabe stellt sich *Battle Chess* selbst vor: In einem 25minütigen Intro plaudern einige Figuren locker von der Seele weg. Die Features zur Standard-*Battle-Chess*-Version haben sich nicht geändert: Im 3-D-Mode schlurfen märchenhaft schöne Schachfiguren über das Brett. Geht es ums schlagen, darf man auf witzige Animationen gefaßt sein. Ist man des Zuschauens überdrüssig und möchte sich lieber aufs richtige Schachspielen beschränken, bleibt der 2-D-Mode. Verschiedene Schwierigkeitsgrade befriedigen auch gehobene Ansprüche. Einziges Manko des Schachzaubers: Spritzige Animationen und lebensechte Geräusche lassen das CD-ROM-Laufwerk ordentlich rödeln. Trotzdem ist die Compact-Disc-Version von *Battle-Chess* das technisch hochwertigste Schachprogramm, daß je auf einem PC zum Besten gegeben wurde. *cd*

Es wird gemeuchelt und gemordet: Der König versteckt eine Pistole im Ärmel.

Genre: Denkspiel
Hersteller: Interplay
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 71%

Grafik: 79% Sound: 76%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er, VGA, 2 MB RAM
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus
Geplant für: –

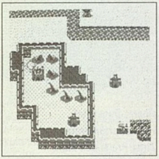
Handheld Corner

Game Boy

Nintendos Kleinster kann auch in Zukunft auf ein reichhaltiges Softwareangebot zurückgreifen. An erster Stelle stehen dabei Umsetzungen von anderen Computer- oder Videospielsystemen. So wird in Kürze die Automatenumsetzung *Rampart* in die Läden trudeln. In heißen Kanonenschlachten setzt Ihr Euch mit dem Gegner auseinander und repariert nach jedem Spielzug Eure Burg mit *Tetris*-ähnlichen Steinen.

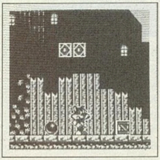
Titus the Fox wird ebenfalls vom Computer auf Nintendos Game Boy umgesetzt. In dem flinken Jump'n'Run setzt Ihr eventuelle Gegner (vom Baby bis zum Penner ist alles dabei) mit einem gekonnten Kistenwurf außer Gefecht. Niedliche Grafik, vielerlei Extras und kleine Rätsel sollen für genügend Abwechslung sorgen.

Accolade wartet dagegen mit einem neuen Shoot'em Up auf. In *Starhawk* schießt Ihr Euch in feinster Horizontal-Scroller-Manier durch etliche Levels und sammelt Extras ohne Ende.



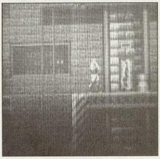
Rampart

Titus the Fox

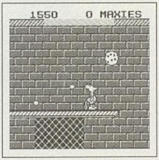


Game Gear

Game-Gear-Freunde und Fernost-Fanatiker dürfen hoffen: *Game Gear Shinobi 2: The Silent Fury* ist für Segas Handheld im Anmarsch. Neue Levels und ein Paßwortsystem sollen für noch kräftigere Motivation sorgen. Dabei dürft ihr Euch nun zwischen fünf verschiedenen Spielfiguren entscheiden: Vom Messerwerfer über den Schwertschwinger bis zum Shuriken-Kämpfer ist alles dabei. Natürlich werden auch Extra-Sammler zu Genüge bedient.



GG Shinobi 2



Mouse Trap Hotel

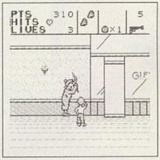
So wurde noch keine Maus vergewaltigt: Ihr geleitet ein "Mickey Mouse"-getuntes Nagetier durch die verkorksten Räumen eines Hotels. Schwanzwedelnd entschärft Ihr anstürmenden Unrat und Fallen, durch Hüpfer steigt Eure Maus ins Obergeschoß auf. Euer Punktekonto füllt sich durch Käsehappen. Die klimmpernde Musik raubt dem springfreudigen Tierchen den letzten Spaß. *cd*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Imagineer
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME BOY 24%

Grafik: 49% Sound: 34%

Schwierigkeit: mittel



Home Alone 2

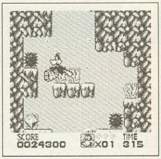
Kevin McAllister ist die Pest. Pünktlich zum Start des Film-Sequels treibt er auch im Game-Boy-New-York sein Unwesen. Ihr lauft mit Klein-Kevin recht unmotiviert von links nach rechts durch die große Stadt und sammelt dabei Obst und Kreditkarten. Die Bösewichter werden mit der Spielzeugpistole kurzfristig außer Gefecht gesetzt oder übersprungen. Für Kevin-Fans noch mäßig reizvoll, Normalspieler wird das ausgeleierte Spielprinzip schnell langweilen. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: THQ
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 40%

Grafik: 54% Sound: 43%

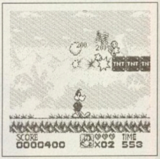
Schwierigkeit: mittel



Looney Tunes

Die Warner-Bros.-Cartoon-Serie um Bugs Bunny und Konsorten gehört ohne Zweifel zu den witzigsten TV-Comics unserer Zeit. In Sunsofts neuestem Game-Boy-Modul treiben gleich sieben Helden der Cartoon-Reihe ihr Unwesen. Während Ihr im ersten Level mit Duffy Duck durch eine von links nach rechts scrollende Ober- und Unterwasserwelt hetzt, steuert Ihr im zweiten Abschnitt das Küken Tweety auf der High-Speed-Flucht vor Miesekater Sylvester. Danach ballert Ihr Euch mit Porky durch ein rasantes Shoot'em Up, klettert mit Taz durch ein Höhlenlabyrinth und besucht mit der Weltrekordmaus Speedy Gonzales eine Atzteken-Pyramide. In den letzten beiden Levels jagt Ihr dem Roadrunner Wily E. Coyote einen Schrecken nach dem anderen ein und sucht mit Bugs Bunny nach seiner verlorenen Möhre.

Looney Tunes begeistert vor allem mit dem abwechslungsreichen Spielgeschehen. Jeder Held hat sein eigenens "Spiel" mit eigenem Spielprinzip, frischen Feinden und Extras. Zudem entpuppt sich die Steuerung als korrekt und die Grafik als wunderschön. Die Musikstücke klingen ähnlich abgefahren wie die Originale. Ein tolles Spiel mit viel Witz, Charme und Finesse. *kn*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sunsoft
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 79%

Grafik: 74% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

1 Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

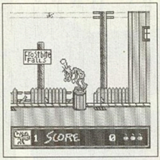
2 Die Baseballmütze geschenkt!

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!



Rocky and Bullwinkle

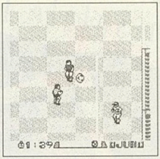
Hinter dem Titel *The Adventures of Rocky and Bullwinkle and Friends* verbirgt sich das neuste Machwerk von THQ. Als Elch Bullwinkle müßt Ihr durch die von rechts nach links scrollende Stadt "Frostbite Falls" hüpfen. Die Grafik ist im Comicstil, die Steuerung träge, der Spielfluß zäh. Finger weg von diesem Langweiler. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: THQ
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 37%

Grafik: 61% Sound: 52%

Schwierigkeit: schwer



J. League

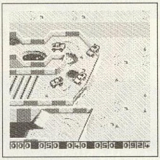
Vier Spielvarianten erwarten den ambitionierten Fußballer: Ein Testmatch, das Spiel gegen den Link-Freund, das Turnier und die Liga. Das Spielfeld scrollt in alle Richtungen. Leider hat nur der Computer eine Übersicht der Mannschaftsaufstellung, Pässe des Spielers landen im Nirvana. *J. League* ist keinesfalls der erhoffte Fußballhit, der den Game Boy aus seiner Fußballmisere rettet. *cd*

Genre: Sportspiel
Hersteller: IGS
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 39%

Grafik: 57% Sound: 24%

Schwierigkeit: mittel



Super Off Road

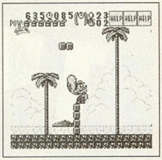
Genauso schlampig wie die Game-Gear-Varinate wurde der Klassiker auf dem Game Boy umgesetzt. Auf einem Rundkurs rast Ihr gegen drei Gegner um Extras und Siegprämien. Dank einer schwammigen Steuerung fährt Eure Kiste in zufälligen Bahnen über den Parcours. Spätestens nach drei Kursen beißen wir vor Frust in den Game Boy. Trotz kontrastreicher Grafik eine schlimme Umsetzung. *kn*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Tradewest
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 44%

Grafik: 58% Sound: 43

Schwierigkeit: schwer



Popeye

Mit Hinweis auf den Seebären *Popeye* versuchten unsere Mütter, uns den Genuß von Spinat schmackhaft zu machen. Wir zocken wir lieber eine Runde mit dem abwechslunsgreichen *Popeye 2* auf dem Game Boy. Der Spinatmampfer verhaut in den grafisch amüsanten Levels allerlei Meeresgetier, hangelt sich von Hindernis zu Hindernis und sammelt Spinatextras ein. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Activision
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 76%

Grafik: 71% Sound: 67%

Schwierigkeit: mittel

AUSTRIA HARD & SOFT
***** SPIELE FÜR *****
PC's AMIGA ATARI ab 119,-
SUPER NINTENDO ab 679,- MEGA DRIVE ab 449,-
GAME BOY ab 319,- GAME GEAR ab 449,-
Riesenauswahl an Zubehör für alle gängigen Systeme!!!
Bestellservice rund um die Uhr!
A-4680 Haag am Hausruck, Marktplatz 12
Tel.: 07732/4159-0 Fax: 07732/4159-4

KOSTENLOS DIE KREBS-VORSORGE-UNTERSUCHUNG

Zeit bedeutet Leben. Früherkennung bedeutet frühzeitig helfen zu können. Sie sollten sich 1x im Jahr die Zeit für die kostenlose Früherkennung nehmen. Für Frauen ab 20 Jahren und Männer ab 45 Jahren.
Dem Leben zuliebe. Deutsche Krebshilfe.

Bernd Kauerz
N-joy

GAME	AMIGA	PC
1869 (DV)	73.50	86.50
Airbus A 320 (DA)	92.50	92.50
Burning Steel (DA)	79.50	90.50
Bundesl.Man.Prof.	72.90	72.90
Comanche	-	*
Das Schw. Auge	77.50	86.50
Der Patrizier (DV)	76.50	90.50
Dune (DV)	76.50	56.50
F1 Grand Prix (DA)	82.50	*
F-16 Falcon 3.0	-	104.50
Fire and Ice	65.50	-
History Line	83.50	90.50
Ind. Jones IV (DV)	90.50	90.50
Legend (DA)	83.50	*
Lemmings II	*	*
Links (386 pro PC) (DA)	83.50	99.50
Lotus III (DA)	70.50	-
Lure Of Temptress	76.50	73.50
No Second Prize	73.50	-
Nigel Mansell GP	70.50	76.50
Might & Magic IV	-	78.50
Pinball Fanasies	76.50	*
Sensible Soccer	70.50	-
Space Max (DV)	70.50	76.50
Spellcasting 301	-	76.50
Star Trek (DA)	-	83.50
Strike Commander	-	104.50
Summer Challenge	*	66.50
The Summoning	-	76.50
Ultima Underworld	-	76.50
Ultima 7	-	104.50
Ultima 7-Forge of Viture	-	56.50
Vision	76.50	90.50
Waxworks	*	66.50
Wing Com. (PCDel.)	90.50	111.50
Wing Com. II (DV)	-	76.50
Wizardry 7	-	90.50
Wizkid	62.50	-
Zool (DA)	62.50	-

Änderungen vorbehalten!
* Vorankündigung - Vorbestellung möglich
Kostenlose Preisliste!
Post-Vork. DM 6,- Post-Nachn. DM 9,- UPS-Nachn. DM13,- Ausland-Vork. DM 15,-
Versandhandel
Mo - Fr 16.30 - 19.30; sonst Anrufbeantworter
Tel. 0 21 59 / 5 19 54
Fax 0 21 59 / 5 19 55
Am Gumpertzhof 26 - 4005Meerbusch2

Computer-Spiele-Vermietung
An- und Verkauf von Software
SoftThek
6000 Frankfurt 1, Wielandstr. 25,
Tel.: 069/590180
6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a,
im Hause "Video-Time",
Tel.: 06151/318755
6500 Mainz, Kirschgarten 6,
Tel.: 06131/237665
Demnächst auch in
6000 Ffm.-Höchst und 6450 Hanau.
Sie möchten sich im Bereich Software-Handel und -Vermietung selbständig machen? Wir haben ein professionelles Konzept!
VDS GmbH
Wielandstraße 25
6000 Frankfurt 1
Tel.: 069/5976041-42
Fax: 069/5964118

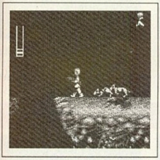
Star Wars

Nintendo-Freunde mit einem Faible für Star Wars werden gut bedient: nach einer gelungen NES-Fassung und dem hervorragenden *Super Star Wars* für das Super Nintendo können sie jetzt auch unterwegs als Luke Skywalker dem Imperium eins auf die Mütze geben.

Die Programmierer von Ubi-Soft haben versucht, das NES-Spiel auf den Game Boy umzusetzen. Alle Elemente des "großen Bruders" sind vorhanden: Der Levelaufbau stimmt nahezu überein, man kann zwischen Luke, Han und Leia umschalten, bekommt kleine Zwischengeschichten zu Gesicht und weicht in 3-D-Sequenzen Asteroiden und TIE-Jägern aus. So schön das klingt, leider ist das Spiel nicht für den Game Boy geeignet: Viele detailierte Grafiken und dunkle Hintergründe machen das Spielen auf dem kontrastarmen Game-Boy-Bildschirm schwierig und mühevoll.

Zudem bemerkt man tödliche Gegner "dank" des kleinen Bildschirmausschnittes zu spät. Ein kurzer Energiebalken sowie limitierte Continues bringen den Frust-Faktor in schwindeleregende Höhe.

Nur ausdauernde Game-Boy-Künstler mit perfekten Sehfähigkeiten sollten sich an dieses hammerharte Modul wagen. Schade drum! *js*

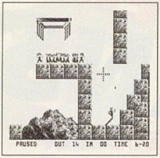


Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ubi-Soft
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 59%

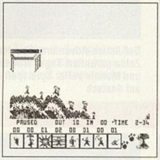
Grafik: 75% Sound: 35%

Schwierigkeit: schwer



Lemmings

Psygnosis' Kultspiel *Lemmings* wurde mittlerweile für fast jedes Videospiel- oder Computersystem umgesetzt. Nun dürfen auch Game-Boy-Besitzer mit den Suizid-gefährdeten Nagern auf die Reise gehen. Eure Aufgabe ist es, in über 100 Levels eine bestimmte Anzahl der niedlichen Tierchen vom Anfangstor zur Zieltür zu geleiten. Bis zu 100 Lemminge müssen dabei vor Fallen bewahrt, über Abgründe bugsiert und per Spitzhake durch Felsen geleitet werden. Dazu weist Ihr den kleinen Helden verschiedene Aufgaben zu: Sie bauen auf Knopfdruck Brücken, buddeln sich durch die Erde oder sprengen sich mit Wonne in die Luft. Auf dem Game Boy dient der B-Knopf zum Einblenden der Icon-Leiste mit den Aktionssymbolen, per A-Knopf aktivieren wir die Lemminge. Auf dem Game Boy ist die Umsetzung gelungen. Die Grafik ist kontrastreich und bietet Überblick. Steuerung und Sound wurden ebenfalls nett umgesetzt. Zum Glück dürfen wir nun auch im Pause-Modus unsere Icons anklicken, was besonders in höheren Levels weiterhilft. Zwei kleine Mankos sind dabei zu verschmerzen: Zum einen bewegen sich die *Lemmings* sehr langsam, zum anderen läßt sich nicht mehr regulieren, wie schnell die Wichte aus dem Portal fallen. *kn*



Genre: Denkspiel
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 77%

Grafik: 67% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel

SYSTEM EXPANSIO

Zubehör für Mega Drive und Super Nintendo

War der Weihnachtsmann gnädig und hat eine moderne 16-Bit-Konsole in Euren Strumpf gepackt? Vorsicht! Das Videospielfieber ist unerbittlich: Immer neue Module, ausgefallene Joysticks und sonstige Hard- und Software lassen schon bald die Scheinchen in Eurem Geldbeutel dahinschwinden... Und das nächste Weihnachtsfest ist fern. Um Fehlinvestitionen zu vermeiden, stellt *POWER PLAY* das wichtigste Zubehör und "unverzichtbare" Spiele für Segas Mega Drive und das Super Nintendo vor. *js*

Schönere Bilder

Wenn Euer Bildschirm mit einer rechteckigen Scart-Buchse gesegnet ist, sollte der erste Kauf ein **Scart-Kabel** sein. Für runde dreißig Märker dürfen Sega-Spieler sich von einem schärferen Bild und besseren Ton verwöhnen lassen. Dem Super Nintendo liegt eine entsprechende Verbindung bereits bei.

Noch nicht in Deutschland: Das CD-ROM von Sega

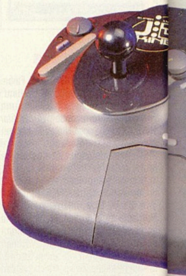
Wer's noch schärfer liebt und einen RGB-tauglichen, modernen Fernseher oder Computermonitor sein Eigen nennt, bekommt für 50 Mark bei diversen Versandhändlern ein RGB-Kabel für sein Mega Drive oder Super Nintendo.

Alles unter Kontrolle

Ob deftige Prügelei, fairer Sportwettkampf oder fetziges Geballer: Zu zweit gleichzeitig wird das Vergnügen maximiert. In jedem Kaufhaus gibt es für zirka 30 Mark die Standard-Joypads von Sega und Nintendo. Ab Februar erscheint für das Super Nintendo offiziell das **Ascii Pad** mit Dauerfeuer und Zeitlupe. Diese empfehlenswerte Alternative bietet das gleiche gute Handling wie das normale Pad und kostet voraussichtlich 60 Mark.

Spielhallendauergäste, die sich nur mit einem mächtigen Knüppel auf Alien-Hatz wagen, dürfen für 110 Mark den **Arcade Power Stick** für ihr Mega Drive erstehen. Die Vorzüge dieses großen Joysticks sind Standfestigkeit und Dauerfeuer. Leider wird die europäische Version nicht mit Mikroschaltern produziert, was zu Lasten der Haltbarkeit und des Spielgefühls geht.

Besitzer eines deutschen Super Nintendos sollten sich nicht von den formgleichen Anschlüssen täuschen lassen: Steuereinheiten aus Japan und Amerika verweigern ihren Dienst. Einige Importeure zücken da den Schraubenzieher: Dynatex und CWM haben zum Beispiel einen umgerüsteten **JB King** für etwa 150 Mark im Programm. Das bullige Joyboard ist vorbildlich verarbeitet, glänzt durch viele Funktionen und läßt sich programmieren. Für solvente Spieler bietet sich noch ein besonderes Schmankerl an: Capcom schuf für *Street Fighter 2* ein spezielles Joyboard. Der **Capcom Power Stick Fighter** ist auch für alle anderen Spiele geeignet. 200 Mark und das Schmuckstück gehört Euch, ein Hunderter mehr und Ihr könnt dank Infrarot-Option ohne Kabelgewirr Chun-Li, Zangief, Blanka und Konsorten vertrimmen.



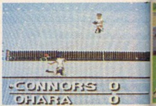
Nichts für Schwächlinge: Der *JB King* Joystick bringt einiges auf die Waage

Die langerwarteten **Vierspieleradapter** von Hudson und Nintendo sind zur Weihnachtszeit in Japan auf den Markt gekommen. Ob und wann diese nützliche Verteiler

Super Nintendo Basisbibliothek

Kein Actionfreund sollte Konamis witzig-geniales Ballerspektakel Parodius versäumen

Der Action-Adventure-Klassiker Zelda garantiert Tage, Wochen und Monate voller Spielspaß - auf deutsch

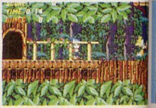


Das herrliche Jimmy Connors's Pro Tennis Tour begeistert nicht nur Sport- und Tennisfans

Tolle Titel für Segas Mega Drive

Thunder Force 4 ist der ultimative Action-Titel für alle Hektiker und Flinkfinger

Grafisch genial, aber leider etwas einfach: World of Illusion mit Mickey Mouse und Donald Duck



Was ist klein, blau und trägt rote Turnschuhe? Sonic 2 hat die hohen Erwartungen nicht enttäuscht.

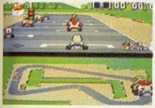
ONS

in Deutschland erhältlich sind, steht zur Zeit in den Sternen. Sega-Freunde gehen leer aus: Für ihre Konsole ist kein derartiges Zubehör geplant.

Für junge Kreative

Um Konsolenskeptikern das Super Nintendo Schmackhaft zu machen, solltet Ihr **Mario Paint** in den Modulschacht packen und die **Maus** anschließen. Kleine Zeichentrickfilme, bunte Bilder und Musikstücke sind kein Problem. Zudem sollen schon bald Spiele mit Maussteuerung auf den Markt kommen. Mit fairen 99 Mark seid Ihr dabei.

Tusche? Papier? Die Kids von Heute greifen lieber zu *Mario Paint* samt Maus - und Mutti freut sich: keine Farbflecken



Das beste Konsolen-Rennspiel aller Zeiten ist Super Mario Kart. Jetzt offiziell in Deutschland

Street Fighter 2. Was gibt es zu diesem Spiel noch zu sagen, was noch nicht gesagt worden ist?

Nie zuvor wurde Eishockey so gut für ein Videospiel umgesetzt: NHLPA Hockey '93 von Electronic Arts

Wer gerne grübelt, sollte das durchgestylte Strategiespiel Shiningforce spielen

Schummeltricks

Wieder am Endgegner gescheitert? Bevor Ihr vor Frust die Konsole zerlegt, greift lieber zu einem "Mogelmodul". Diese Module erlauben die Eingabe von Codes, die bestimmte Speicherstellen blockieren. So bleibt Euch zum Beispiel bei Feindkontakt ein Lebensabzug oder Energieverlust erspart - den korrekten Code vorausgesetzt. Mega-Drive-Besitzer haben die Wahl: das **Action Replay Pro** von Datel Electronics und das **Game Genie** von Galoob verrichten für einmalige 150 Mark ihren Dienst. Bei beiden werden Codes für die wichtigsten Spiele mitgeliefert und in einschlägigen Fachzeitschriften (*POWER PLAY, VIDEO GAMES*) veröffentlicht. **Game Genie**-Besitzer werden zudem für 25 Mark ein Jahr lang mit frischen Codes versorgt. Beim **Action Replay Pro** dürfen geduldige Naturen hingegen selbst forschen: Spezielle Suchmodi für Bewaffnung, Zeitlimite, Energiebalken und mehr lassen dem Spieler viele Freiheiten.

Das **Action Replay Pro** gibt es auch für das Super Nintendo. Hier erfüllt es noch einen zweiten Zweck: mit einem deutschen Modul kombiniert laufen auch japanische und amerikanische Spiele auf Eurer PAL-Konsole. Wer beim Mogeln ein schlechtes Gewissen bekommt, darf mit einem Adapter ohne Schummelmöglichkeit internationale Module auf seiner Konsole laufen lassen. Fast jeder Versandhändler schickt Euch für etwa 40 Mark ein solches Gerät.

Für Spielhallenfreunde bietet sich der Mega Drive *Arcade Power Stick* an

Wird so das Super-Nintendo-CD-ROM aussehen?

Das *Action Replay Pro* (hier in der Ausführung für das Mega Drive) hilft beim Schummeln

Die Zukunft

High-End-Techniker werden im CD-ROM einen standesgemäßen Freund für ihr Mega Drive finden. Wer mehr über dieses zukunftsweisende Medium wissen möchte, sollte die *Laser-Age*-Rubrik in dieser Ausgabe aufschlagen. Dort wird das Mega-CD näher vorgestellt.

Für das Super Nintendo gibt es das CD-ROM nicht vor Mitte '93 in Japan. Gerüchte versprechen eine sensationelle Maschine: Superschneller RISC-Zusatzprozessor, neues Betriebssystem und Genlock-Option (Videobilder und Grafik können gemischt werden) lassen ein komplettes Multimediasystem erwarten.

Mit diesem Edelstick seid Ihr der ungekrönte *Street-Fighter-2*-König

Die Kraft der Macht

Welcher Held darf's denn sein? Ahnungsloser Jüngling, abgebrühter Schmuggler oder haariges Ungetüm?

Super Star Wars

Unglaublich: Schon fünfzehn Jahre sind vergangen, seit Luke Skywalker, Han Solo, Leia Organa, Obi-Wan Kenobi, C-3PO und R2-D2 den rebellischen Kampf gegen das Imperium aufnahmen. *Star Wars: A New Hope*, die erste Episode der Trilogie, schon voriges Jahr auf der NES-Konsole nacherleben. Für Nintendos 16-Bit-Flaggschiff Super Nintendo bringen JVC und LucasArts jetzt *Super Star Wars*.

Elf der 15 Spielabschnitte werden in der Seitenansicht dargestellt. Luke ballert und säbelt seinen Weg durch die scrollenden Szenarien, die alle auf der Filmvorlage basieren. Ihr startet auf Luke Skywalkers Heimatplaneten, prügelt Euch durch die "Cantina" und zerbrutzelt Darth Vaders Sturmtruppen. Am Ende der Levels trefft Ihr meistens einen gewaltigen Endgegner. Die mutierte "Womp"-Ratte zum Beispiel, das aus *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* bekannte "Sarlacc" und die anderen Fieslinge verlangen viel Ausdauer und gute Reflexe.

Für Lukes Landspeeder-Ausflüge auf Tatooine und den finalen Kampf gegen Todesstern bot sich der Mode-7 des Super Nintendo geradezu an. In blitzschneller 3-D-Grafik zischt Ihr mit dem rostigen Landspeeder über den Wüstensand und liefert Euch im X-Wing auf der Oberfläche des Todessterns

Riesige Womp-Ratten geben dem Les e

Level 1 Tatooine: Auf dem Wüstenplaneten Tatooine muß sich Luke gegen wilde Womp-Ratten, Skorpione und Flugreptilien verteidigen.

Level 2 Landspeeder: "Hudini" war sein letzes Wort: In prachtvoller 3-D-Grafik düst Ihr über den Wüstensand und ballert niedliche Jawas ab.

Level 3 Der Jawa Sandcrawler: Luke arbeitet sich außen am Sandcrawler über stationäre und bewegliche Plattformen zur Einstiegsluke hoch.

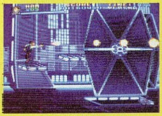
Level 4 Im Sandcrawler: Kaum angelangt, geht die Post ab: Power Droids, Laserschranken, Schußanlagen und Blaster fordern alles.

Level 6 Land der Banthas: Gut, daß Ben Euch den Lichtsäbel gab: Die dicken, stinkenden Banthas sind gegen diese Waffe anfällig.

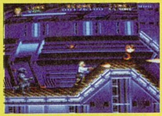
Level 7 Landspeeder: Mit Ben und den Robotern im Handgepäck jagt Ihr im Landspeeder nach Mos Eisley. Fast identisch zu Level 2.

Level 8 Mos Eisley: "Mos Eisley Raumflughafen, nirgends wirst du mehr Abschaum und Verkommenheit finden als hier."

Level 9 Kampf in der Cantina: Chewie verkürzt das Leben der Schurken ("Auf zwölf Sternensystemen zum Tode verurteilt").



Level 11 Hangar des Todessterns: Kaum entkommen, werdet Ihr vom Traktorstrahl des Todessterns angezogen und durchquert den Hangar.



Level 12 Rettung der Prinzessin: Torture Droids wollen die Befreiung der Prinzessin aus der Todeszelle verhindern. Warum bloß?

Level 13 Traktorstrahlenschacht: Sobald Ihr den Traktorstrahl zerstört habt, könnt Ihr mit dem Millennium Facon vom Todesstern fliehen.

Level 14 Todesstern: Rot Fünf gegen den Rest der Welt: kaum auf Yavin-4 angelangt, wird die Attacke gegen den Todesstern eingeleitet.

Leb ines einfachen Moisture-Farmers Würze

Level 5 Land der Sandleute: Mit R2-D2 im Schlepptau durchschreitet Ihr das Gebiet der berüchtigten Tusken Raider und

Level 10 Flucht aus Mos Eisley: Auf dem Weg zur Docking Bay 94 trefft Ihr wilde Reparaturroboter und schnappende Lastenkrähne.

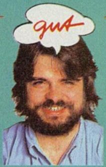
Level 15 Der Graben: Im legendären Graben schickt Euch das Imperium alles entgegen, was ballern kann: TIEs, Turbolaser und Vader.

sowie im "Graben" Feuergefechte mit imperialen Abfangjägern.

Alle bekannten und berüchtigten Figuren und Kreaturen des Films tummeln sich in diesem 8-MBit-Modul. Habt Ihr Wookie Chewbacca und Raumschmuggler Han Solo getroffen, dürft Ihr wahlweise diese beiden den Gefahren des Star-Wars-Universums aussetzen.

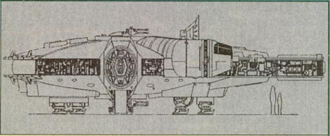
Die unerbittlichen Laserduelle zehren stark an der Gesundheit unser Hauptdarsteller. Charmanterweise hinterlassen erledigte Gegner ein belebendes Herzchen. Von Zeit zu Zeit findet Ihr auch Thermaldetonatoren (im normalen Action-Jargon "Smart-Bomb" genannt) und bessere Waffen. Der übliche Standard-Laser ist ein Witz gegen die gewaltige Auto-Ion-Waffe oder den Plasmablaster. Nachwuchs-Jedi Luke kann außerdem alternativ auf Knopfdruck zum Lichtsäbel greifen.

Die geringere Reichweite dieser "eleganten Waffe" wird allerdings durch die wesentlich größere Zerstörungskraft ausgeglichen. Damit Ihr nicht die Übersicht verliert, geben animierte Zwischensequenzen zwischen den Abschnitten Auskunft über den aktuellen Spielverlauf. *js*



Schon auf der letzten Chicago-Messe schaffte es Martin nur mit Mühe, mich vom Monitor wegzuschleppen, über den ein frühes *Super-Star-Wars*-Demo flimmerte. Entsprechend groß war meine Begeisterung, als endlich das fertige Modul in der Redaktion eintrudelte. Der anfängliche Freudentaumel hielt bei mir (im Gegensatz zu Sönke) jedoch nicht lange, denn ein paar dunkle Flecken zieren des Jedi's strahlende Heldenbrust. Für einen Aufstieg in den Action-Olymp ist *Super Star Wars* etwas zu hektisch und deshalb an einigen Stellen im Spiel eine Spur unfair – beispielsweise die "Lava"-Stelle im Sandkrabbler. Außerdem mangelt es mir an der nötigen Abwechslung – zu oft wird der stereotype Levelaufbau wiederholt. Einige spielerische Falten werden durch die Auswahl-Option der Spielfiguren (nehm ich Han, Luke oder Chewie?) wieder ausgebügelt. Insgesamt reicht's aber nicht mehr für ein "Super". Einem beinharten *Star-Wars*-Fan mundet das Super-Nintendo-Modul sicherlich trefflich. Wer ohne Lichtsäbel und "die Macht" durch den Alltag wandelt, hat schwerer zu schlucken.

Wahnsinn! Dieses Spiel katalpultiert einen mit Lichtgeschwindigkeit in die Star-Wars-Galaxis! Die Grafik ist sehr gut und detailliert. Sogar der rote "Corellian Bloodstripe" auf Han's Hose wurde nicht vergessen. Die digitalisierten Soundeffekte und Spracheinlagen ("Use the Force, Luke") werden in ihrer Qualität nur noch von der gelungenen Umsetzung der genialen Original-Filmmusik von John Williams übertroffen. Wenn Ihr im Landspeeder über den glühenden Sandboden von Tatooine düst und im Hintergrund der Soundtrack den Soundchip des Super Nintendo zum Glühen bringt, werdet Ihr alle weltlichen Verpflichtungen vergessen. Gefühlskalte Star-Wars-Hasser mögen das simple Baller-Spielprinzip ankreiden, alle anderen werden garantiert vom Skywalker-Fieber angesteckt und von der Atmosphäre dieses Moduls verschluckt.



Falken-Fakten

Raumschiffklasse:	Selayna
Länge:	37,5 m
Höhe:	9,0 m
Breite:	26,6 m
Leergewicht:	293 t
Motoren:	Shass Mark 7 Antigrav Cluster Type 322 TI-HO HFG
Bewaffnung:	2 Selson 317 G Quad-Lasers

Genre: Action
Hersteller: JVC/LucasArts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Allan

SUPER NES 80%

Grafik: 80% Sound: 84%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: –

Mickey-Mania

Da capo! Mickeys Premiere auf dem Super Nintendo ist ein voller Erfolg. Videospielgigant Capcom lieferte mit *The Magical Quest* das bisher beste Disney-Videospiel und eines der schönsten Jump'n'-Runs überhaupt. Dieses Modul bietet nicht nur schicke und bunte Grafik, sondern kann auch spielerisch überzeugen. Dank Mickeys Fähigkeiten (je nach Outfit) werden dem Spieler immer neue Möglichkeiten eröffnet: als Feuerwehrmann rückt Ihr Plattformen mit einem gezielten Wasserspritzer in die richtige Position, als Magier aktiviert Ihr fliegende Teppiche und als Robin Hood schwingt Ihr Euch über Abgründe. Der herausfordernde Schwierigkeitsgrad und die orignellen Obergegner sorgen für nächtelanges Spielvergnügen. Selbst Mickey-Mouse-Verächter (sollte sie es geben) dürfen dieses herrliche Hüpfspiel nicht versäumen.

Rauscht der Adler durch das Bild, wird Mickey ganz schön wild.

The Magical Quest

starring Mickey Mouse

Tummelte sich unser aller Freund Mickey Mouse bisher mit Vorliebe auf den Sega-Konsolen Master System und Mega Drive, wagt er nun einen Seitensprung auf dem Super Nintendo. Jeden

Mickeys "Magische Suche" ist lang und abwechslungsreich

Für die Flammenwelt die richtige Arbeitskluft: eine komplette Feuerwehrausrüstung samt Spritze.

Morgen wird Mickey von seinem Hund Pluto wachgeschlabbert. Nur diesen Morgen nicht: die treue Promenadenmischung ist verschwunden. Ein pausbackiger Zauberer eröffnet Mickey die bittere Wahrheit: Erzgauner Kater Karlo (im amerikanischen Original schlicht und einfach Pete) hat Pluto gekidnappt und auf seine Burg verschleppt.

Der Weg zu Karlos Festung ist beschwerlich und lang: sechs Welten, unterteilt in je vier Abschnitte, muß Mickey hinter sich bringen. Unter anderem balanciert er auf schwebenden Blättern, glitscht mittels Schlitten durch die Eiswelt und liefert sich heiße Gefechte in der Feuerwelt. Zur Selbstverteidigung kann Mickey auf feindliches Getier hüpfen oder Gegenstände auf sie schleudern. Im Laufe des Spiels bringen Euch der Zauberer oder Kumpel Goofy praktische Verkleidungen. Als Robin Hood, orientalischer Magier oder Feuerwehrmann seht Ihr nicht nur schmuck aus, sondern habt auch überraschende Fähigkeiten: Ihr könnt zum Beispiel in der Robin-Verkleidung mittels Enterhaken jeden Gipfel erklimmen oder als Feuerwehrmann mit der Wasserspritze lodernde Flammen löschen. Habt Ihr alle Widrigkeiten eines Levels überstanden, stehen Euch die Kämpfe Eures Lebens bevor. Die Obermotze machen Ihrem Namen alle Ehre. Wer den dicken Wurm, die fette Spinne oder das Feuermonster besiegen will, sollte mit der richtigen Taktik an die Sache herangehen. *js*

POWER-TIP: Wer Mickey durch diesen Biberbau lenkt, dem werden zwei Leben geschenkt

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Capcom
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: CWM

SUPER NES 84%

Grafik: 88% Sound: 60%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Japanimport

IMPORTE – NEUHEITEN

FLASHPOINT – The Genius in Games

FLASHPOINT GmbH
Hauptstraße 80
2061 Oering
Tel. 0 45 35 / 22 22
FAX 0 45 35 / 22 24

FLASHPOINT nur für **Händler!**
Bitte beachten Sie die neue Telefon und Faxnummer.
Händleranfragen erwünscht!

comCON Computer Handelsgesellschaft mbH

***com* CON GmbH**
Hamburger Straße 68
2360 Bad Segeberg
Tel. 0 45 51 / 93 575
FAX 0 45 51 / 93 673

***com*Con** hat die Abwicklung im **Endanwender**geschäft übernommen.
Schriftliche und telefonische Bestellungen nur noch an obige Adresse.

MEGA DRIVE®

Action Replay Pro dt.	149,94
Standard Joypad jp.	39,94
Alien III	94,94
Bio Hazard Battle	99,94
Capriati Tennis	99,94
Captain America	119,94
Chuck Rock	119,94
CHX Attack Chopper	109,94
Darwin 4081 jp.	39,94
Desert Strike	109,94
Dragons Fury	99,94
EA Hockey dt.	89,94
Fantasy Zone jp.	89,94

HIT HIT HIT
Two Crude Dudes nur 54,94

Holyfield Boxing	99,94
Indiana Jones	119,94
Kid Chameleon	109,94
Leader Board Golf	99,94
Lemmings	99,94
NHPLA Hockey´93	109,94
Predator II	99,94
Rampart	109,94
Revenge of Shinobi	64,94
Shining in the Darkness	119,94
Side Pocket	99,94
Sonic the Hedgehog II dt.	94,94
Super Battle Tank	119,94
Super Smash TV	104,94
T2 (The Arcade Game)	119,94
Uncharted Water	149,94
Universal Soldier	109,94
Warrior of t. eternal Sun	129,94
Whip Rush jp.	29,94
Winter Challenge	109,94
Wonderboy in M. World	119,94
WWF Super Star	109,94

Alle von uns gelieferten Importspiele für Mega Drive laufen auf dem deutschen Grundgerät.

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

Action Replay Pro dt.	149,94
Actraiser	109,94
Addams Family	119,94
Best of the Best	124,94
Chuck Rock	124,94
Desert Strike	129,94
Dino City	119,94
Faceball 2000	119,94
Final Fantasy Legend II	129,94
Final Fight	119,94
Firepower 2000 (Swift)	119,94
Hook	129,94
Jimmy Conners Tennis	119,94
Joe & Mac	119,94
Lemmings	119,94
Magical Quest	139,94
Mario Paint dt.	99,94
NHLPA Hockey´93	129,94
Pilotwings dt.	99,94
Prince of Persia	129,94
Push Over	119,94
Q-Bert	124,94
Road Runner	129,94
Robocop III	119,94

TOP ANGEBOT
Rocketeer nur 99,94

Sim City	109,94
Space M. Force (Aleste)	129,94
Spiderman (X-Men)	119,94
Super Adventure Island	119,94
Super Battle Tank	119,94
Super Off Road	119,94
Super Probotector	129,94
Super Soccer dt.	99,94
Streetfighter II dt.	99,94
Top Gear	119,94
Turtles IV	129,94
Wing Commander	134,94
Wings II	109,94
Zelda III dt.	99,94

GAME BOY®

Action Replay Pro dt.	99,94
Addams Family	59,94
Barbie	64,94
Home Alone II	64,94
Hudson Hawk	49,94
Kirby´s Dreamland	49,94

HIT HIT HIT
4 in 1 Funpack nur 54,94

Kwirk dt.	59,94
Looney Tunes	64,94
Mario & Yoshi dt.	64,94
Star Wars	64,94
T2 (The Arcade Game)	64,94
The Jetsons	64,94
Tom & Jerry	64,94
WWF II	64,94

GAME GEAR®

SUPER HIT
Lemmings nur 64,94

Alien III	74,94
Bart Simpson	74,94
Batman´s Return	64,94
Chuck Rock	64,94
G-Loc jp.	59,94
Indiana Jones	74,94
Klax	64,94
Mickey Mouse	74,94
Olympic Gold	74,94
Predator II	74,94
Prince of Persia	69,94
Shinobi II	64,94
Space Invader	74,94
Super Monace G.P. II	59,94
Super Smash TV	74,94
Turbo Out Run	74,94
Wimbledon Tennis	54,94
Woody Pop	49,94

Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil.

Nintendo, Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of Am. Inc. Mega Drive und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprices Ltd. Die Anleitungen der Spiele sind alle in **englisch**, bzw. japanisch oder deutsch (dt. oder jap.)

VIDEO*LASERDISC*SEGA*NINTENDO*PHILIPS ELECTRONICS*PC SOFTWARE

JUWEL Video- und Medienversand
Bernd Herfurth, Münster

DEIN GAME-PARADIES!!!

SUPER NINTENDO (US)		*NES (US)*	
Wings II	109,95	Simpsons II	109,95
King of Monster II	109,95	Addams Family	109,95
Robocop II	119,95	Rockin Kats	109,95
Mystic Quest	89,95	U.fou R.ia	109,95
Final Fantasy	89,95	Super Mario Brother II	94,95
Hook	114,95	Kung Fu	69,95
Chuckrock	119,95	*MEGA DRIVE (US)*	
GAME BOY (US)		European Trophy Soccer	89,95
Ninja Taro	49,95	Lemmings	98,95
Metroid	49,95	James Bond	79,95
Rolands Curse II	59,95	Predator II	89,95
Rocky s Bullwinkle	59,95	Universal Soldier	98,95
Toxic Crusaders	59,95	Terminator II	98,95
Mickey Mouse I (D)	69,95	Captain America	98,95

Fordern Sie sofort unseren großen Katalog mit über 10.000 Titeln gegen DM 3,- in Briefmarken an!!!

TEL. 0251/661522 Æ FAX 0251/664179 Æ Schillerstr. 57 Æ W-4400 M nster

Fandango Videogames

Mega Drive: Sonic 2, Batman, Global Gladiators, Streets of Rage 2, LHX-Attack Chopper
Super Famicom: Star Wars, Harley, Super Aleste US,
PC-Engine: Bomberman '93, PC-Thundershooting,
Game Boy: Star Wars
TURBO DUO US incl. 5 Games nur 749.-
Game Gear: Streets of Rage, Alien III
und vieles mehr...

Inh. Josef Rösch
Neugablonzer Straße 62
8950 Kaufbeuren
Tel. 08341/14053
Fax. 08341/14127

Versand und Laden

Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Versandkosten per NN. 8.- Irrtum u. Preisänderung vorbehalten

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA MEGA DRIVE

Shadow o.t. Beast 2 US	109,-	Bio Hazard DT	109,-
NHL Hockey '93 US	109,-	John Madden 93 DT	109,-
Super Battle Tank US	119,-	Midnight Resistance JP	89,-
Double Dragon US	99,-	Indy 3 Last Crusaders US	119,-
LHX Attack Chopper US	109,-	Super Shinobi JP	79,-
Team USA Basketball US	109,-	Predator 2 US	109,-
Superman US	109,-	Lotus Turbo Chall. DT	89,-
Desert Strike US	99,-	Wonderboy 5 US	109,-
Dragons Fury US	99,-	Donald Duck JP	79,-
Terminator 2 US	109,-	Captain America US	119,-
Arch Rivals US	109,-	Spiderman JP	59,-
Universal Soldier US	109,-	Micky Mouse JP	79,-
WWF Superstars DT	109,-	EA-Hockey DT	99,-
Alien 3 US	99,-	Streets of Rage JP	79,-
Smash TV US	109,-	Out Run JP	69,-
Lemmings US	99,-	J. Capriati Tennis US	109,-
Sokoban US	69,-	Mick & Mack Global.. US	a.A.
Turtles 4 DT	a.A.	Rainbow Island JP	109,-

Nintendo Super NES (16 bit)

Axley DT	a.A.	Roadrunner US	119,-
Mario Kart US	119,-	Imperium US	119,-
Double Dragon US	129,-	Cyberspin US	119,-
Devil Crash Pinball US	a.A.	Best of the Best US	129,-
Harley Humongous US	a.A.	Out of this World US	129,-
NHL Eishockey US	129,-	Pushover US	119,-
Star Wars DT	a.A.	Chester Cheetah US	129,-
Tiny Toons Adventure DT	a.A.	Firepower 2000 US	119,-
Wing Commander US	139,-	Jimmy Connors Pro US	129,-
Supermann US	a.A.	Pilotwings DT	a.A.
Chuck Rock US	119,-	Ghouls'n Ghosts DT	a.A.

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software und Zubehör für alle Konsolen und Videospiele.
Durch große Lagerhaltung sind die meisten Artikel sofort lieferbar! Ständig Neuzugänge - ständig mehrere tausend Spiele am Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich. Gesamt-Preisliste gegen Rückumschlag oder bei Warenlieferung kostenlos anbei. Versionen der Spiele: DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch. Für einige Geräte sind Spiele-Adapter notwendig.

CWM Computerversand und -shop
Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg
Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878

Klein, aber oho

Diese mutierte Ratte ist der härteste Brocken

Humongous Adventure

Harley ist unglaublich cool und bei den Mädels seiner Stadt beliebt. Nicht ohne Grund, erfindet er doch laufend praktische Haushaltshilfen, wie zum Beispiel Raketenrucksäcke und Verkleinerungsmaschinen. Ganz ausgereift ist sein letztgenanntes Werk allerdings nicht: bei einem Versuch explodiert das Ding und läßt Harley auf Feuerzeuggröße schrumpfen. Um wieder die stattliche Normalgröße zu erlangen, muß Harley alle verstreuten Einzelteile wiederfinden.

Ihr steuert den lütten Harley laufend, kletternd und springend durch diverse Zimmer seines Hauses. Die verschiedenen Level sind riesengroß und bieten viele versteckte Gänge und Verzweigungen. Damit es nicht zu einfach wird, wurden bei der Explosion alle Insekten und anderes Kleingetier verstrahlt. Gegen die agressiven Mutationen kann sich Harley mit herumliegenden Nägeln, Murmeln oder Gummibändern zu Wehr setzen. Ab und zu findet er Treibstoff für seinen Raketenrucksack oder kann einen Spielzeugpanzer steuern. *js*

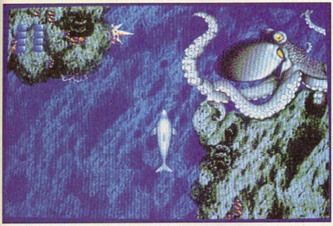
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Allan Deutschland

SUPER NES 76%

Grafik: 73% Sound: 52%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: US-Import

Harley's Humongous Adventure ist die perfekte Symbiose zwischen einem klassischen Jump'n'Run und neuen Ideen. Ein Beispiel: In der Badewanne muß Harley mittels Saugnäpfen den Rand hochklettern, die Seife von der Ablage ins Wasser schubsen, draufspringen und auf der Seife herumlaufen. Die Seife beginnt sich zu drehen und Seifenblasen entstehen – Harley springt kurzerhand in eine große Blase und schwebt in die Luft auf ein rettendes Regal. Jeder Hüpfspielfreund wird mit Harley, nicht zuletzt dank der guten Steuerung und lustigen Animation, perfekt unterhalten – Electronic Arts' Einstieg in die Super-Nintendo-Welt könnte nicht besser sein.

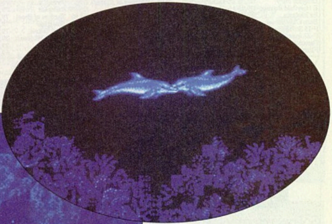
Mein bester Freund



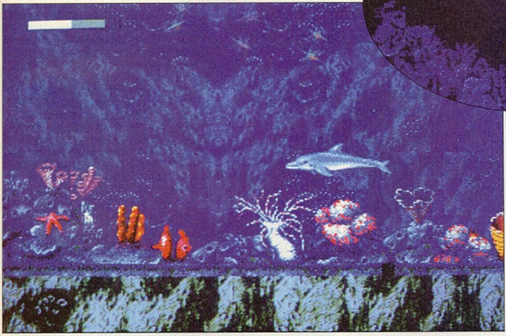
Ein Puzzle: Wie kommt *Ecco* an diesem Kraken vorbei?

Seit Flipper hatte ich keinen so herzlichen Kontakt mehr mit einem Delphin. Zwar verlaufen die ersten Schwimmversuche mit Ecco etwas frustrierend, hat man sich erstmal an die knifflige, aber ausgefuchste Steuerung gewöhnt, steht einer ausgedehnten Unterwasserexpedition nichts mehr im Wege. Fans von knackiger Action werden jedoch enttäuscht: Bei Ecco geht's eher behäbig zu. Statt mit Brachialgewalt jeden Meeresbewohner umzuhauen, steht der Tüftelpart im Vordergrund. Ohne ausgiebiges Nachdenken und Probieren lassen sich die meisten Rästel nicht lösen.
Technisch dümpelt das vergnügliche Modul im Kielwasser der spielerischen Finessen. Der Titelheld ist zwar herzallerliebst animiert (besonders die Sprünge sind genial), aber die etwas schlichte Meeresbodengrafik ist mir auf Dauer zu eintönig – ein paar mehr Farben hätten sicher nicht geschadet. Apropos eintönig: Die Musik, eine Mischung aus New Age und faden indischen Meditationsklängen schläfert den Spieler vorzeitig ein.

Ecco the Dolphin



Abgefahren: Liebe, 20 000 Meilen unter dem Meer.



Flippers Freund auf der Suche nach seiner abhanden gekommenen Familie

Im tiefen Ozean schwimmt Delphin *Ecco* glücklich und zufrieden mit seinen Kumpels um die Wette. Leider werden die idyllischen Wasserspiele durch einen Orkan empfindlich gestört. Eine Wasserhose reißt die Delphinfamilie mit sich, nur *Ecco* bleibt allein in heimischen Gewässern zurück.

Ecco schwingt die Flossen und macht sich mit Eurer Hilfe auf die Suche nach den verschollenen Kollegen. Bevor die "Flipper"-Familie wieder beisammen ist, muß *Ecco* in jeder der 25 Spielstufen zahlreiche Unterwasserrätsel lösen, Hindernisse umschwimmen und feindlichem Seegetier ausweichen. Dazu haben die Programmierer unseren feuchten Freund mit ein paar bemerkenswerten Fähigkeiten ausgestattet. Wie es sich für einen Delphin gehört, schwimmt *Ecco* auf Knopfdruck in jede gewünschte Richtung. Mit einem gezielten Nasenstüber werden den vorwitzige Gegner aus dem Wasser gekickt, per "Super-Flossen-Power" flitzt *Ecco* besonders flott durchs Meer.

Zusätzlich ist der Delphin-Held mit "Sonar" ausgestattet. Via Schallwellen könnt Ihr eine "Landkarte" der näheren Umgebung aktivieren, auf der angezeigt ist, wo sich Gegner und lebenswichtige Luftblasen befinden. Merke: Luft ist besonders wichtig für *Ecco*. Wie wir alle wissen, sind Delphine Säugetiere und müssen in regelmäßige Abständen Sauerstoff tanken. Nebenbei könnt Ihr das Sonar dazu benutzen, mit freundlichen Meeresbewohnern in Kontakt zu treten, oder besondere Kristalle aktivieren, die am Meeresgrund liegen. Einige der Kristalle frischen Eure Lebensenergie wieder auf, andere dienen als Schalter für die verschlossenen Unterwasserräume oder halten einen nützlichen Tip parat, wie ein kniffliges Puzzle zu lösen ist. *mh*

Genre: Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 73%

Grafik: 72% **Sound: 48%**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Paßwort

DIE TRAUMFABRIK
SPIELE GMBH

VERSAND
030/6944862
11 - 19.00 h
sonst Anrufbeantworter

Mega Drive		Mega Drive		Mega Drive		Game Gear	
Mega Drive dt. mit		Galahad	119,95	Phantasy Star 3	134,95	Grungerät dt. inc.	
4 Spielen 1 Jahr Gar.	369,-	Games Winter Ch.	109,95	Powermonger	129,95	Sonic+Netzteil	319,95
Mega Drive o. Spiel	269,-	Games Summer Ch.	109,95	Predator 2	119,95	TV-Tuner	189,95
Japan-Adapter	49,95	Gemfire	139,95	Quackshot	109,95	Alien 3	84,95
Joypad	49,95	Ghouls & Ghosts	119,95	RBI Baseball 4	119,95	Axe Battler	69,95
Arcade Power Stick	119,95	Gley Lancer	119,95	Rampart	119,95	Chuck Rock	79,95
3 rd World War	149,95	Gods	119,95	Rev. of Shinobi 1	99,95	Lemmings	84,95
688 Sub Attack	129,95	Golden Axe 3	119,95	Rev. of Shinobi 2	109,95	Lucky Dime C.	79,95
7 Cities of Gold	119,95	Grandslam	119,95	Road Rash 2	119,95	Monacco GP 2	79,95
Abrams Battle Tank	119,95	Greendog	109,95	R. of 3 Kingdoms 2	149,95	Olympic Gold	79,95
A-Train	129,95	Gynoug	109,95	Shadow of Beast 2	119,95	Phantasy Star Adv.	89,95
Aleste	119,95	Hardball 3	119,95	Shining in Darkn. 1	129,95	Prince of Persia	79,95
Alien 3	119,95	Hit the Ice	119,95	Shining Force	149,95	Rampart	84,95
Alisia Dragon	119,95	James Pond Roboc.	109,95	Side Pocket	119,95	Shinobi 2	79,95
Andre Agassi Tennis	109,95	J. Captiati Tennis	119,95	Sonic 2	99,95	Sonic 2	79,95
Aquatic Games	119,95	J. Madden 93	119,95	Speedball 2	109,95	Streets of Rage	79,95
Atomic Runner	109,95	J. Montana 3	119,95	Sports Talk Baseball	119,95	Terminator	79,95
Batman 1	119,95	Jordan vs Bird	109,95	Starflight 1	139,95	Wonderboy 2	84,95
Batman Returns	119,95	King Salmon	119,95	Star Odyssey	139,95	LYNX	
Black Crypt	134,95	Kings Bounty	119,95	Steel Talons	119,95		
Buck Rogers	129,95	Landstalker	129,95	Streets of Rage 2	139,95	Lynx 2 dt.	
Bulls vs Lakers	119,95	Lemmings	109,95	Super Battletank	119,95	1 Jahr Garantie	199,-
Cadash	119,95	LHX Attack Ch.	119,95	Super Smash TV	119,95	Awesome Golf	79,95
Captain America	109,95	Lord of the Rings	139,95	Team USA Basketb.	119,95	Baseball Heroes	79,95
CD's	div.	Lotus Turbo Chall.	109,95	Terminator 1	119,95	Blue Lightning	69,95
Chakan	119,95	Master of Monsters	149,95	Thunderforce 3	129,95	Checkered Flag	69,95
Chiki Chiki Boys	109,95	Mega lo Mania	129,95	Thunderforce 4	119,95	Dracula	79,95
Chuck Rock	119,95	Mickey M. Castle...	114,95	Toki	109,95	Eye of Beholder	89,95
D. Cr. Amaz. Tennis	119,95	Mickey M. Fantasia	114,95	Twinkle Tale	119,95	Guardians	89,95
Desert Strike	139,95	Mickey M. World...	99,95	Uncharted Waters	139,95	Hockey	79,95
D Robinson Supr C.	119,95	Might & Magic 2	139,95	Warriors of Et. Sun	139,95	Lemmings	79,95
Dragons Fury	119,95	M. Ditka Football	99,95	Warriors of Rome 2	139,95	Pinball Jam	79,95
E Holyfield Boxing	119,95	Monacco GP 2	119,95	Warsong	129,95	Rampart	79,95
Ex Mutants	119,95	Muhammes Ali Box.	119,95	Wonderboy 3	119,95	Shadow of Beast	79,95
Euro Club Soccer	119,95	NHLPA Hockey 93	119,95	Wonderboy 5	139,95	Shanghai	79,95
F-15 Strike Eagle 2	129,95	Ninja Gaiden	119,95	W. Cl. Leaderboard	129,95	Steel Talons	79,95
F-22 Interceptor	119,95	Olympic Gold	109,95	WWF Wrestling 1	119,95	Super Off Road	79,95
Faceball 2000	119,95	PGA Golf 1	114,95	Xenon 2	109,95	Toki	79,95
Flintstones	119,95	Phantasy Star 2	149,95	Young Indy Jones	119,95	Warbirds	69,95

!!! Himmlische Läden !!!

Über 2000 lieferbare Spiele

Seit 30.10.92 auch in Hamburg

LADEN
030/6937245
040/4908394
11 - 18.30 h

Deutschlands größter Shop für Electronic Games

DIE TRAUMFABRIK
DER HIMMLISCHE LADEN

Softwaretempel Mittenwalder Str. 47 1000 Berlin 61
100 m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30

Softwaretempel Osterstraße 50 2000 Hamburg 20
300 m vom U-Bahnhof Osterstraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30

Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Lust, in einem erstklassigen Team arbeiten, wendet Euch bitte an og genannte Adresse. Anfragen werden diskret behandelt

030/6944156
Info-Anrufbeantworter
030/6944256
Fax-Line

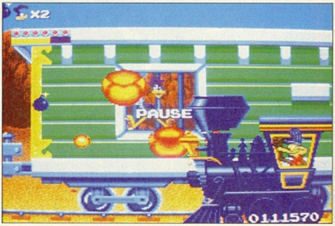
Super NES		Super NES		Game Boy		Game Boy	
SUPER NES Dt. inc.		Might & Magic 2	149,95	Game Boy	149,95	Populous	79,95
Mario 1/2 Jahr Gar.	299,95	Mickey Mag. Quest	149,95	Battery Pack	79,95	Pyramids of Ra	69,95
SUPER NES 60 Hz inc. 2		NHLPA Hockey 93	139,95	Adams Family	69,95	Prince of Persia	69,95
Joyp.,Mario,1Jahr G.	449,-	Out of this World	149,95	Adv. Island	69,95	Rampart	79,95
Joypad	49,95	Parodius	129,95	Amazing Tator	69,95	Rolans Curse 2	69,95
Strfighter2 Joyboard	199,95	PGA Golf	139,95	Asteroids	69,95	Sagaia	79,95
Act Raiser	129,95	Pilot Wings	109,95	Batman 2	69,95	Shanghai	69,95
Adams Family	139,95	Populous 1	139,95	Battletoads	69,95	Spankys Quest	69,95
Adv. Military Com.	149,95	Populous 2	139,95	Blues Brothers	69,95	Speedball 2	69,95
Adventure Island	139,95	Prince of Persia	129,95	Bonks Adventure	69,95	Star Wars	69,95
American Gladiator	139,95	Railroad Tycoon	149,95	Boxxle 2	69,95	Super Mario 1	59,95
Axelay	129,95	Rampart	139,95	Castellian	69,95	Super Mario 2	69,95
Battletoads	139,95	R. of 3 Kingdoms2	149,95	Centipede	69,95	Sword of Hope	79,95
Bulls vs Lakers	139,95	Shadow of the Beast	139,95	Castlevania 2	69,95	Tiny Toons 1	69,95
Castlevania 4	129,95	Sim City	139,95	Choplifter 2	69,95	Trackmeet	69,95
Chuck Rock	139,95	Sim Earth	149,95	Duck Tales	69,95	Track & Field	69,95
D. Cr. Amaz. Tennis	139,95	Soul Blader	139,95	Dynablasters	59,95	Turtles 2	69,95
Desert Strike	139,95	Spindizzy World	129,95	F-15 Str. Eagle	69,95	Turrican	69,95
Dragons Lair	139,95	Streetfighter 2	109,95	Faceball 2000	69,95	Ultima - Runes...	84,95
Dynablasters	139,95	Super Aleste	139,95	Fighting Simulator	69,95	Wizardry 2	84,95
Dungeonmaster	149,95	Super Baseball 2020	139,95	Final Fantasy Lgd 1	84,95	WWF Wrestling 2	69,95
Equinox	139,95	Super Battletank	139,95	Final Fantasy Lgd 2	84,95	Xenon 2	69,95
F-15 S. Strike Eagle	149,95	Super Dunk Shot	139,95	Final Fantasy Adv.	84,95	NEO GEO	
Fatal Fury	139,95	S. Ghouls n'Ghosts	129,95	Flintstones	69,95		
Faceball 2000	139,95	Super Mario Kart	139,95	Gauntled 2	69,95	Neo Geo RGB/PAL	749,-
Final Fantasy 2	149,95	Super Pang	139,95	Hook	59,95	Androz Dunos	349,95
F. Fantasy Mystic Q.	109,95	Super Probotector	129,95	Jack Nicklaus Golf	69,95	Art of Fighting	429,95
Full Metal Planete	139,95	Super Shanghai	139,95	Kick Off	69,95	Baseballstars 2	349,95
F-Zero	109,95	Super Soccer	109,95	Lemmings	69,95	Burning Fight	349,95
Gods	139,95	Super Star Wars	139,95	Looney Tunes	69,95	Fatal Fury	349,95
Hook	139,95	Turtles 4	129,95	Marble Madness	69,95	Football Frenzy	249,95
Joe & Mac	129,95	Ultima 6	149,95	Mega Man 2	69,95	King of Monster2	349,95
J. Conors Tennis	139,95	Ultrabots	139,95	Mega Man 3	69,95	Last Resort	349,95
J. Madden Footb. 93	139,95	Warpspeed	139,95	Mickey Mouse	69,95	Mutation Nation	329,95
King of Monsters	139,95	Wing Commander 1	139,95	Mickeys D. Chase	79,95	Robo Army	299,95
Lemmings 1	139,95	Wings 2	139,95	Monopoly	79,95	Sen Go Ku 2	349,95
Mario Paint	109,95	Wizardry 5	149,95	Nemesis 2	69,95	Soccer	349,95
Master of Monsters	149,95	WWF Wrestling	139,95	Nobunagas Ambit.	84,95	View Point	399,95
Mechwarrior	139,95	Zelda 3	109,95	Pinball R. of Gator	69,95	World Heroes	399,95

Genießt unseren Service

Heute bestellt Gestern geliefert ?

Alle Preise sind Versandpreise, Ladenpreise variieren! Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM, Vorkasse -50%, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf Software ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quält Euch der Wissensdurst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten o. am Wochenende. Einige beworbene Games waren bei Anzeigenschluß (09.12.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen. Seid Ihr gerade in Berlin, könnt Ihr die Games auch persönlich in unseren Ladengeschäften ausprobieren + abholen. Es gelten die AGB der Traumfabrik

Schneller als Sonic



Im Zirkuszug herrscht eine Bombenstimmung – Coyote sei dank!

Death Valley Rally

Wer ist blau, rasend schnell und trägt keine Turnschuhe? Nein, nicht Sega-Igel Sonic nach einem Schäferstündchen, sondern der schnellste Vogel New Mexicos: *Road Runner*. Der ewige Kampf des einfallsreichen, aber glücklosen Cojoten Wile E. gegen diesen flinken Zeichentrick-Superstar wurde von Sunsoft auf ein Super-Nintendo-Modul gebannt. In fünf Levels muß der Spieler alias *Road Runner* um sein Leben flitzen, Gerüstbauten, einem kompletten Eisenbahnzug mit Zirkuswagen und zu guter Letzt auf dem Mars. Habt Ihr drei Abschnitte eines Levels überstanden, will er Euch mit einem riesigen Steinkatapult, einer bombenspuckenden Dampflokomotive oder anderen mächtigen "ACME"-Teufelsmaschinen ans Gefieder. Zum Glück bekommt Ihr zuvor eine Konstruktionszeichnung zu sehen, auf der Ihr die verwundbare Stelle der Maschinen ausmachen könnt.

Die korpulente Dame bringt dem Kojoten ein Ständchen

denn Wile E. Coyote ist hungrig und bestens ausgerüstet: Mit Dampfwalzen, Raketen, Flugzeugen, Fesselballons und Pogo-Stöcken bringt er die friedliche Wüste zum Erbeben. In späteren Levels treibt Wile E. sein Unwesen auf wackeligen

Ungewöhnlich bei *Road Runner* ist die Steuerung: Mit genügend Anlauf - bestenfalls eine abfallende Strecke – kann der Vogel auf wahnwitzige Geschwindigkeiten beschleunigen. Aber noch schneller in Schwung kommt er durch den Einsatz von

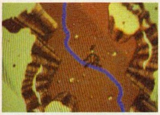
Wenn Ihr zu cholerischen Wutausbrüchen neigt, solltet Ihr Euren Mitmenschen und der Wohnungseinrichtung zuliebe *Road Runner's Death Valley Rally* aus dem Weg gehen oder vorher den Arzt um Rat fragen. Selbst ausgeglichene und ruhige Spieler werden sich vor Verzweiflung die Haare einzeln ausreißen – Temperamentsbündeln ist eine Glatze gewiß. Zwar ist das Hochgeschwindigkeits-Handling des Vogels interessant und spaßig, aber erbarmungslos unfair. Ihr werdet ohne Ausweichmöglichkeit in Gegner rutschen, Plattformen verpassen und tiefe Abgründe hinunterstürzen. Und warum muß man alle Flaggen einsammeln, um ein läppisches Continue zu ergattern? Wer es trotzdem wagt, dieses Modul in sein Super Nintendo zu packen, wird von schneller und schön-schlichter Comic-Grafik, passenden Samples ("Beep! Beep!") und einem wirklich unterhaltsamen Spielablauf mit tollen Gags entschädigt. Mein Tip für Videospiel-Masochisten. Traut Euch!

Vogelfutter, allerdings ist der Vorrat an "Bird Seed" leicht verzehrt und Nachschub ist selten. Hauptwidersacher Wile E. Coyote könnt Ihr nur ausweichen, andere Gegner befördert Ihr durch geschicktes Ausbremsen oder Zupicken in die ewigen Modul-Jagdgründe.

Um jeweils einen Abschnitt zu beenden, müßt Ihr zuerst in den scrollenden Level-Aufbauten die karierte Zielflagge finden. Einen saftigen Punktebonus gibt's für das Berühren diverser anderer Fahnen – habt Ihr gar alle Flaggen eines Abschnittes gefunden, werdet Ihr belohnt: Es winkt eine weitere Spielrunde. *js*

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Sunsoft	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Galaxy	
SUPER NES	**69%**
Grafik: 72%	Sound: 53%
Schwierigkeit: schwer	
Besonderheiten: US-Import	

Auch der Flattermann kommt nicht gegen Road Runner an



Die Gerechtigkeit hat gesiegt, der Cojote segelt gen Abgrund

Alles gute kommt von Oben: Adieu, Wile E. Coyote!

FUNMAIL
Alles US Importe, jp ... japan, dt ... deutsch
VISA/MASTER/EURO CARDS welcome.

SUPER NINTENDO DT
Axelay jp 870,-
Firepower 2000 990,-
Imperium 850,-
Smash TV jp 680,-
Castlevania 4 jp 620,-
Lemmings jp 420,-
Looney Tunes a.A.
ös 1990,- incl. Universal Adapter für Importspiele !!!
MS DOS
Railroad Tycoon 395,-
Wing Commander 365,-
LHX Attack Chopper 395,-
Humans 395,- !!!
CD XXX Extreme 1098,-
F117 Stealth 395,-
Traders 395,-
KGB 335,- !!!
MusicBoss Aktivboxen 495,-
CD Rom intern 2980,-
EROTIC CDs !!!
AMIGA
BC Kid dt 455,-
Populous 2 dt 395,-
Dark Spyre 175,-
SUPER PREISE !!!
Anrufe: 10h - 12h 13h - 16.30h
SEGA MEGA
Ariele Little Mermaid 710,-
Sonic 2 jp 630,-
Wani Wani World jp 290,-
Alex Kidd 460,-
GAME BOY
Cyraid 299,-
Turrican 310,-
Dr. Mario dt 299,-
Preisänderungen, Irrtümer & Lieferung vorbehalten. Geräte ohne Genehmigung - nur für Export. Keine Garantie für Kompatibilität der Systeme.
AUSTRIA
Alle Preise incl. 20% MWSt. Versand: ÖS 50.-
Tel.: 0512/36 144 14
FUNMAIL, Postfach 46, A-6029 Innsbruck

Mega Drive
Magnum Set Special (5Spiele) 399,-
Mickey & Donald 95,-
Sonic 2 95,-
Thunderforce 4 dt. 109,-
Super Nintendo
Axelay 139,-
Prince of Persia 139,-
Super Mario Kart 99,-
Wing Commander 139,-
Game Boy
Super Mario Land 2 69,-
Terminator 2 Coin up 69,-
Mystic Quest dt. Texte 69,-
N.E.S.
Alien 3 119,-
Noah's Ark 99,-
PC
Taskforce 1942 109,-
F-15 Strike Eagle III a.A.
Ashes of the Empire 99,-
Sim Life 99,-
Amiga
Indiana Jones IV dt. 94,-
History Line dt. 94,-
Täglich Neuheiten!
BTX unter Kranz Versand
Theo KRANZ VERSAND & LADEN
FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,–) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,–; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,–; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,–; Porto Ausland DM 18,- a.A. = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST.
Juliuspromenade 11 8700 Würzburg
Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

GALAXY
Afterburner 3 CDj 129.-
Aleste CDj 129.-
Bio Hazard j 99.-
Gods e 99.-
Lemmings d 119.-
Menacer e 149.-
Rampart e 99.-
WWF Wrestl.e 99.-
Wonderdog CDj 129.-
MEGA DRIVE
Arielle d 99.-
NHLPA d 119.-
Sonic 2 d 99.-
Str.of Rage 2 d 99.-
Thund.force 4 d 99.-
Terminator 2 e 109.-
World o.Illusion d 99.-
Bund.man.Pro 89.-/89.-
Campaign 79.-/79.-
Civilisation 99.-
Grand Prix 99.-/99.-
Harrier Assault 89.-
Humans 69.-
Monkey Island 2 89.-
Pinball Fant. 69.-
Tomato Game 79.-
ATARI/AMIGA
B.C.Kid 69.-
Bat 2 99.-/99.-
Gunship 2000 109.-
History Line 109.-
Ind.Jones 4 dt 99.-
Schwarz Auge 99.-
Wing Comm. 109.-
Batman 2 j 59.-
Indy Jones e 69.-
Prince o.Persia d 79.-
Shinobi 2 e 69.-
GAME GEAR
Lemmings e 69.-
Sonic 2 j 59.-
Streets o.Rage j 59.-
Mega Man 3 e 59.-
Rampart e 59.-
Star Wars e 59.-
Trick & Trap e 59.-
GAMEBOY
Bio Commando e 59.-
Loony Toons e 59.-
Mario Land 2 e 59.-
Turbo Duo e 749.-
Image Fight 2 SCj 119.-
Motoroader MC SCj 109.-
Sup.Darius 2 SCj 119.-
PC ENGINE
Bomberman 93j 109.-
Nexar SCj 109.-
Gradius 2 SCj 119.-
Fatal Fury j 129.-
Human GP j 129.-
Mario Kart j 119.-
Out o.t.World e 129.-
Road Runner e 129.-
Spiderman X-Men e 129.-
Streetfighter 2j 119.-
SUP.FAMICOM
Jim Conners e 129.-
Mickey Mouse e 129.-
NHLPA e 129.-
Star Wars e 129.-
Wingcomm e 139.-
Dynablaster 89.-
History Line 109.-
Ind.Jones 4 dt. 119.-
Jump Jet Harrier 119.-
Sherlock Holmes 109.-
Sim Life 99.-
Wizardry 7 109.-
IBM
Comanche 119.-
F15 Str.Eagle 3 119.-
Grand Prix 119.-
Task Force 119.-
X-Wing 109.-
089/7605151
089/7470689
BTX:*Galaxy#
Telefon:089/7605151
Telefax:089/7698024
Inh.Galaxy Plexus GmbH
Anmerkung:j:Japanisch e:Englisch d:Deutsch
Händleranfragen erwünscht
Plinganserstr.26 8000 München 70

Rockerrasanz

Platz da: Prügel statt Vorfahrt

Road Rash 2

Daß Motorradfahren nicht ganz ungefährlich ist, belegen Statistiken. In dem Mega-Drive-Motorradrennspiel *Road Rash 2* sind rüde Rempelein und Stürze an der Tagesordung. Denn bei den Rennen um Ruhm und Reichtum sind nicht nur fahrerisches Können gefragt, sondern auch harte Fäuste. Nur wer sich im Feld der Computergegner mit harten Hieben zur Wehr setzt, hat Aussichten auf einen Platz auf dem Siegertreppchen. Als flotter Raser startet Ihr in einem von fünf verschiedenen Ländern, nebst passender Rennstrecke. Dummerweise besitzt Ihr am Anfang nur ein Mini-Motorrad, das jedoch mit gewonnenen Preisgeldern gegen einen heißeren Ofen eingetauscht werden kann. Geld bekommt nur derjenige, der unter den ersten Drei ins Ziel fährt. Je besser die Plazierung, desto fetter die Prämie. Auf der Rennpiste seht Ihr Euren Fahrer und die Computergegner von hinten. Nähert sich ein unvorsichtiger Konkurrent, reicht ein Knopfdruck, um ihn per Kinnhaken aus dem Sattel zu heben. Später gibt's Prügelextras. Wer eine Polizeistreife vermöbelt, darf mit dem Gummiknüppel weiterhauen, echte Rüpel nehmen die Fahrradkette. Ist ein Rennen mit allen Strecken überstanden, geht's mit höherem Schwierigkeitsgrad wieder von vorne los. *mh*

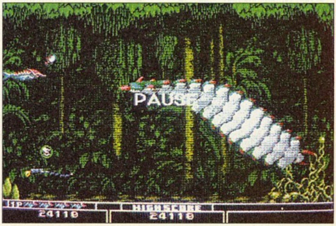
Genre: Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MEGA DRIVE 59%

Grafik: 54% **Sound: 46%**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Paßwort

Mit heulender Sirene nähert sich von hinten ein Cop und setzt zum Überholen an. Doch statt eines Strafzettels für mich, gibt's Prügel für ihn... *Road Rash 2* räumt mit dem Sinnbild des friedlich-romantischen Bikers tüchtig auf. Was jedoch als zusätzliches Spielelement dem ansonsten ziemlich durchschnittlichen Renneinerlei mehr Würze verleihen soll, nervt bald. Rennen pur, dafür mehr Pisten und ein Meisterschaftsmodus hätten dem Modul besser getan. Denn die immer gleichen fünf Strecken hat auch der härteste Hobel-Freund bald satt, die zuckelige Grafik (auf 50 Hz Mega Drives ein Graus) und der müde Sound drücken zudem ordentlich auf die Wertung. Zu seiner Zeit war der erste Teil wesentlich innovativer.

Bienenstich



Auf dem Weg ins biologische Glück haben Würmer keine Chance

Bio Hazard Battle

Inzwischen prangt auf jeder Verpackung der Grüne Punkt. Ansonsten ziert mindestens ein anheimelndes "Bio" oder ein anderes ökologische Synonym den Namen. *Bio Hazard Battle* liegt also voll im Trend. Erstaunlich ist, daß es nicht um den Schutz des Pandabären, sondern um die Ausrottung nicht bedrohter Tierarten geht. Nach dem Einsatz von biologischen Waffen, verflog auch auf Avaron das letzte Ozonwölkchen und die menschliche Zivilisation wurde vom Sonnenstich hinweggerafft. Die pigmentgesättigten Überlebenden satteln Ihre Kat-Bio-Raumschiffe und machen sich auf die Suche nach einem neuen Standort für Ihre FCKW-Fabrik. Doch den Ureinwohnern Avarons mißfällt die grüne Invasion und sie rüsten ihrerseits zum Gegenschlag. Von der Killermücke bis zum Plattwurm stellt sich die Flora und Fauna Avarons den Bioraumer entgegen. Vier Raumschiffe stehen zur Insektenpirsch frei, wobei jede Maschine unterschiedliche Flugeigenschaften hat. Anstürmende Gegner werden mit saloppem Dauerfeuer erledigt. Aus farbigen Scheibchen zimmert Ihr Eure Extrawaffen zusammen. Mit Freund oder Freundin könnt Ihr die Kreaturen auch im Zwei-Spieler-Modus komposten. *cd*

Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 68%

Grafik: 70% **Sound: 64%**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: –

Bevor man sich eine Hintergrundstory aus den Fingern saugt, sollte man besser ganz auf die Ballerlegitimation verzichten. *Bio Hazard Battle* lebt von der Grafik: matschige Gegner, schleimige Obermotze und saftige Hintergrundbilder bringen die biologische Endzeitstimmung gut rüber. Als passende akustische Unterstützung rattern eine Menge sauber digitalisierter Samples aus dem Lautsprecher. Die musikalischen Klänge sind themenbezogen dumpf. Gags wie die Änderung der Scrollgeschwindigkeit während des Fluges oder das Extrawaffensystem täuschen nicht über Fehler hinweg. Ballerfreaks dürfen sich die Actionorgie ohne spielerische Glanzpunkte dennoch zulegen.

GAMEZONE

Game ZONE

Orleansstr. 63 - 8000 München 80

Tel.: 089/4802913

Game ZONE

EGA DRIVE

sia Dragon	jp	39,9o
uatic Games	am	69,9o
en Storm	jp	39,9o
en III	dt	99,9o
elle	dt	89,9o
omic Runner	am	89,9o
ck Rogers	am	59,9o
d Omen	jp	49,9o
ack to t.Future	am	49,9o
atman Return	dt	89,9o
ock Out	jp	29,9o
armen Sand.	am	49,9o
adash	int	49,9o
huck Rock	dt	99,9o
angerous Seed	jp	49,9o
esert Strike	am	89,9o
ahna	jp	49,9o
D.Robinson	int	49,9o
El Viento	jp	49,9o
Fatal Rewind	am	59,9o
Fatal Labyrinth	am	59,9o
Fantasia	jp	49,9o
Faery Tale	am	59,9o
Final Boxing	jp	59,9o
Fire Mustang	jp	59,9o
Fire Wrestling	jp	39,9o
Fantasm Soldier	jp	49,9o
Gaiares	jp	39,9o
Gynoug	jp	39,9o
Ghouls'n Ghosts	jp	59,9o
Gods	am	99,9o
Golden Axe II	jp	49,9o
Hardball	dt	59,9o
Hellfire	jp	39,9o
Immortal	am	99,9o
Indiana Jones	dt.	99,9o
J.Madden II	am	59,9o
J.Montana Foot.II	jp	79,9o
James Pond II	am	59,9o
Jordan vs Bird	am	79,9o
Mystic Hunter	jp	49,9o
NHLPA Hockey	am	89,9o
Olympic Gold	jp	49,9o
Out Run	jp	49,9o
PGA Tour-Golf	am	59,9o
Quackshot	jp	39,9o
Run Ark	jp	49,9o
Rampart	am	99,9o
Rings of Power	am	59,9o
Road Rash	am	79,9o
Road Blaster	jp	59,9o
Shinobi	jp	59,9o
Slime World	jp	39,9o
Sonic II	jp	79,9o
Sonic II	dt.	89,9o
Starcruiser	jp	29,9o
Street of Rage II	dt	89,9o
Street of Rage II	jp	79,9o
Toki	jp	39,9o
Tecmo World C.	jp	49,9o
Terminator	dt	99,9o
TazMania	am	89,9o
Turrican	dt	45,9o
Twinkle Tale	jp	79,9o
Thunderforce IV	dt	89,9o
Taskforce H.	jp	49,9o
Toe Jam & Earl	jp	39,9o
Unchart.Waters	am	109,9o
Undeadline	jp	49,9o
Univers. Soldier	dt	79,9o
Valis III	jp	39,9o
Valis SD	jp	39,9o
Verytex	jp	39,9o
Wani Wani	jp	39,9o
World of Illusion	dt	89,9o
Whip Rush	jp	29,9o
Wonderboy III	jp	39,9o
WWF Wrestling*	dt	99,9o
ActionReplayPro		119,9o
Joypad Dauerf.		29,9o
Afterburner III	jp	129,9o
Aisle Lord CD	jp	79,9o
Aleste	jp	129,9o
Earn. Evans CD	jp	79,9o
Heavy Nova CD	jp	59,9o
Jaguar CD	am	129,9o
Monkey Islands	am	129,9o
Sol Feace CD	jp	59,9o
Thunderst.CD	jp	79,9o
Wolfchild CD	am	129,9o
WonderDog	CD	99,9o
Prince of Persia	CD	99,9o

Mega CD-ROM m. 2 Spielen ***399,9o***

Super NES

Super Aleste	am	129,9o
Adventure Island	jp	129,9o
Actraiser	am	129,9o
Area 88	jp	69,9o
Axeley	dt	119,9o
Axeley	jp	89,9o
Birdy Rush	jp	59,9o
Bill Laimbeers	am	59,9o
Battle GrandPrix	jp	59,9o
Barts Nightmare	am	109,9o
Castlevania IV	jp	79,9o
Castlevania IV	dt	109,9o
Cameltry	jp	69,9o
Chuck Rock	am	109,9o
Cyber Formula	jp	59,9o
Dino City	am	119,9o
Dino City	jp	79,9o
Darius Twin	jp	79,9o
Desert Strike	am	119,9o
Dodgeball	jp	49,9o
Dirty Challenger	jp	59,9o
E.D.F.	am	69,9o
Final Fantasy II	am	139,9o
F-Zero	dt	89,9o
G.Forem.Box	am	99,9o
Gods	am	119,9o
Golden Fighter	jp	79,9o
Home Alone II	am	109,9o
Hunt f.Red Oct.	am	119,9o
Imperium	am	99,9o
J.Madden Footb.	am	109,9o
Kablooey	am	99,9o
Krusty FunHou.	am	89,9o
Lagoon	am	79,9o
Leathal Weap.	am	119,9o
Lemmings	jp	69,9o
MarioPaint	dt	89,9o
Magical Quest	am	139,9o
Metal Jack	jp	49,9o
Mickey Mouse	am	139,9o
Mystic Quest	am	79,9o
Magic Sword	jp	59,9o
NCAA Basketb.	am	119,9o
Out of t. World	am	109,9o
Parodius	dt	119,9o
Parodius	jp	109,9o
Phalanx	jp	79,9o
Prince o. Persia	dt	119,9o
ProBaseball	jp	39,9o
Probotector	dt	109,9o
Probotector	jp	99,9o
Push Over	am	119,9o
Rampart	am	119,9o
RPM-Racing	jp	69,9o
Road Runner	am	119,9o
Rocketeer	jp	49,9o
Spiderman	am	119,9o
Super Pang	jp	99,9o
Super Stadium	jp	39,9o
Super Fighter	jp	49,9o
Super Stadium	jp	49,9o
Super Starwars *	am	139,9o
Super Valis	jp	79,9o
SonicBlastman	jp	89,9o
SoulBlazer	am	109,9o
Streetfighter II	dt	99,9o
Thunder Spirits	jp	59,9o
TMNT IV	dt	109,9o
Terminator II	dt	129,9o
Wagan Land	jp	39,9o
WWF Wrestling	dt	129,9o
WWF Wrestling	jp	79,9o
Wanderers fr.YS	am	119,9o
Wingcommand.	am	119,9o
Ascii Pad DF		39,9o
Dyna I Pad dt komp.		35,9o
Joypad DF		29,9o
Action Replay Pro		119,9o
Universal Adapter		39,9o

UFO DRIVE, Back - Up System für Super NES inkl. Schummelfunktion kompl. **699,9o**

NEO GEO

Spiele ab 159,90

Game Boy

Amplifier(Stereo)		9,9o
Akku Pack		39,9o
Smartboy (Tasche)		9,9o
Lightboy(Licht & Lupe)		19,9o
Afterburst	jp	19,9o
Asteroids	am	29,9o
Battle PingPong	jp	29,9o
Blades of Steel	am	55,9o
Bubble Bobble	dt	39,9o
Boxxle	am	39,9o
Bill & Ted	dt	49,9o
Blaster Master	am	55,9o
Cyraid	am	29,9o
Castlevania II	jp	39,9o
Chase HQ	jp	29,9o
Crystal Quest	am	29,9o
Double Dragon III		59,9o
Duck Tales	am	55,9o
Fortress of Fear	dt	39,9o
Final Reverse	jp	19,9o
Football	am	29,9o
Gauntlet II	am	39,9o
Gremlins II	jp	39,9o
Hong Kong	jp	19,9o
Hudson Hawk	am	29,9o
Hook	dt	49,9o
Loopz	jp	19,9o
Lucky Monkey	jp	19,9o
Looney Toons	am	59,9o
Maru's Mission	dt	49,9o
Mario II	am	69,9o
MegaMan	am	45,9o
MegaMan II	am	55,9o
Mystical Ninja	jp	19,9o
NBA Allstars	am	39,9o
NBA Allstars II	am	59,9o
Nemesis II	am	49,9o
Palamedes	jp	19,9o
Potatoe Boy	jp	19,9o
Puzzle Boy	jp	29,9o
Princ. Blobette	am	45,9o
Probotector	am	49,9o
Sneaky Snakes	am	39,9o
Snow Bros.	jp	29,9o
Soccer Mania	am	29,9o
Solomons Club	am	39,9o
Spot	am	29,9o
Simpsons II	am	59,9o
Spiderman II	am	59,9o
Terminator II	am	55,9o
TMNT 2	am	39,9o
Tom & Jerry	am	59,9o
Ultraman	jp	19,9o
World Cup	dt	29,9o
World Cup	jp	19,9o
WWF II	am	59,9o

Game Gear

Big Window (Lupe)		19,9o
Battery Pack		39,9o
Aerial Assault	jp	29,9o
Bare Knuckle	jp	59,9o
Berlin Wall	jp	29,9o
Buster Ball	jp	29,9o
Dodgeball	jp	29,9o
Donald Duck	jp	39,9o
Devilish	am	49,9o
Halley Wars	am	49,9o
Heavy w.Champ	jp	29,9o
Indy	am	65,9o
Kinetic Connec.	jp	29,9o
Lemmings	am	69,9o
Monaco GP	jp	39,9o
Olympic Gold	jp	49,9o
Pac-Man	am	59,9o
Prince of Persia	am	69,9o
Psychic World	jp	29,9o
Putt & Putter	jp	29,9o
Shinobi	jp	39,9o
Shinobi 2	am	69,9o
Simpsons	am	69,9o
Slider	am	39,9o
Solitaire Poker	jp	29,9o
Space Harrier	jp	29,9o
Spiderman	am	59,9o
Sonic 2	jp	49,9o

dt: deutsche Version
jp: japanische Vers.
am: amerikanische Vers.
int: internationale Vers.
DF: Dauerfeuer

Wir verkaufen zu folgenden Bedingungen:
Importspiele sind ohne deutsche Anleitung. Wir übernehmen keinerlei Haftung für die Kompatibilität der Spiele. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ausgetauscht oder gutgeschrieben. Alle Waren sind vom Umtausch ausgeschlossen. Lieferung, Preisänderung, Irrtum vorbehalten.

Inserentenverzeichnis

Arbirosoft	87
Artifex	73
ATI Technologies	4. US
Bachler	10
Berry Lösungsservice	65
Bomico	114
Bundesministerium für Arbeit	111
Camps	35
CPS	33
CPS Heidak	76/77
CWM	136
Dongleware	65
Dynamic Soft	95
Electronic Arts	39, 41
EMI Electrola	25
Esser-Soft	73
Fandango	136
Flashpoint	135
Funmail	139
Funtastic	21
Funware	106
Galaxy Software	139
Gamestore	73
Gamesworld	71
Gamezone	141
Gravis	9
Gross Electronic	105
Hamo	89
Hard & Soft	128
Hard'n Soft N-Joy	128
Hartung Spiele GmbH	27, 29
Jandt	109
Joysoft	44
Junker	68
Juwel	136
Karosoft	69
Konami	115, 129
Theo Kranz-Versand	139
KSK Schöneich	95
Magic Bytes Verlag Klein-gräber	37
Magic Line	73
Markt & Technik, Buch- u. Softwareverlag	40, 85, 127, 143, 145, 147, 149, 3. US
Microprose	45, 47
Philip Morris GmbH	23
Multimedia Soft	95
Okay Soft	68
Pfister	107
Pfitzenmeier	106
Quicksoft	93
Royal Soft	7
RTB	106
Sega	18/19
Seitz	68
Sierra On-Line Ltd.	43
Soft & Sound	57
Softpower	106, 108
Softsale	6
Software	28, 99
Sparkassenverband	2. US
Time Soft	104
Traumfabrik	53, 138
Webers EDV-Service	95
Wial Versand	54/55

Xenon 2

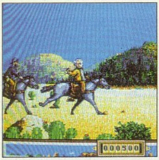
Der 89er Amiga-Ballerhit der Bitmap Brothers ist nun endlich offiziell für Segas Mega Drive zu haben. Dabei wurde gerade an der Präsentation gespart: Die Ex-Bomb-the-Bass-Musik düdelt nur noch, die Grafik ist farbloser als im Original und mit guter Bewaffnung geht stetiges Ruckeln einher. Eine lieblose Umsetzung, die dem Original nur ähnelt und es dabei nie erreicht. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE 67%

Grafik: 60% Sound: 59%

Schwierigkeit: einstellbar



Back to the Future 3

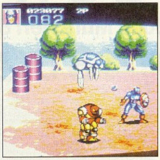
Die Amiga-Version erschien vor fast zwei Jahren und konnte schon damals nicht begeistern. Grafisch und spielerisch hat sich bei diesem Modul nichts geändert. Immer noch müßt Ihr als Doc Brown auf einem Pferd reiten, in einer Schlucht Indianer erledigen und auf dem Schießstand Punkte sammeln. Ein derart mieses Spiel hat Marty McFly nicht verdient. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Imageworks
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 21%

Grafik: 55% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel



Captain America

In der Data-East-Automaten-umsetzung *Captain America and the Avengers* muß der Spieler am heimischen Mega Drive die Welt vor dem bitterbösen Red Skull retten. Aus vier Marvel-Superhelden mit unterschiedlichen Waffen dürft Ihr Euren Favouriten wählen und gegen Red Skull und seine Helfershelfer antreten - auch gleichzeitig mit einem Freund. Das Spielgeschehen erinnert an Konamis *Turtles in Time* für das Super Nintendo: Von schräg-oben seht Ihr auf den leicht räumlichen Kampfschauplatz und vertrimmt die "Super-Villains" mit einem Fußkick oder benutzt eine Waffe. Habt Ihr alle erledigt, scrollt das Bild weiter zur nächsten Herausforderung. Im zweiten und vierten der fünf Level reitet Ihr auf Speeder-Bikes durch die Lüfte und ballert feindlich gesinnte Comic-Kreaturen ab. Angereichert wird das Spiel durch diverse Mittel- und Endgegner. Möglicherweise haben die Programmierer von *Captain America and the Avengers* das Mega Drive mit einem Master System verwechselt. Nur so kann ich mir das Ruckeln, die farbarme Grafik und das schreckliche Geflacker erklären - insbesondere im Zwei-Spieler-Modus. Nur die Musik verwöhnt den Spieler mit gelungenen Kompositionen. Doch das allein kann nicht über die häßlichen Grafiken, das witzlose Spielprinzip und die erbärmliche Programmierung hinwegtrösten. Testmuster von Galaxy. *js*

Genre: Action
Hersteller: Data East
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 40%

Grafik: 42% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

Sonic Blast Man

Der *Sonic Blast Man* ist ein japanischer Comicheld, wie er schöner nicht sein könnte. Sein hautenger, muskelbetonender Kampfanzug läßt brave Geishas reihenweise in Ohnmacht fallen und wird nur noch durch die gelbe Brille und die Radarschüssel auf der Stirn überboten. Ähnlich unansehnlich für westliche Augen ist das Spiel: Auf einer Straße kommen Euch drei böswillige Gestalten entgegen. Ob der *Sonic Blast Man* einen Wirbelschlag vollbringt, die Gegner durch die Luft schleudert oder nur simpel draufhämmert, liegt jenseits Eurer Zuständigkeit: Drückt einfach nur Feuerknopf "Y" und Blast Man erledigt den Rest. Da ist man für die Sprungmöglichkeit regelrecht dankbar.

Ein heißer Anwärter auf den Preis "dümmste Bonussequenz aller Zeiten" wird gleich mitgeliefert: Ein Zielball wandert langsam über den Bildschirm. Ist der Punker (oder eine Krabbe oder ein Alien-Monster) im Visier, müßt Ihr einen Knopf drücken. Technische Schnitzer wurden nicht vermieden, gelegentliches Ruckeln und Flackern begleiten das große Helden-Sprite bei seiner Mission.

Sonic Blast Man ist eines der stumpfsinnigsten Spiele, die je in den Schacht meines Super Nintendos gelangten. Zum Glück bleibt uns eine PAL-Version voraussichtlich erspart. Testmuster von Galaxy. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 80 Mark

SUPER NES 39%

Grafik: 52% Sound: 61

Schwierigkeit: leicht

Sküljagger

Sküljagger ist ein Pirat, wie er im Bilderbuch steht: Immer mies gelaunt, häßlich wie die Nacht und in etwa so vertrauenswürdig wie ein Politiker. *Sküljagger* hat sich das friedliche Westica-Eiland als Unterschlupf ausgesucht und terrorisiert mit seinen finsteren Korsaren-Kumpanen die Einwohner des Insel-Idylls. Nur Ihr, in der Rolle des Superhelden Storm Jaxon, bietet dem Piratenrüpel die Stirn. Mit einem scharfen Säbel bewaffnet, verprügelt Ihr in sieben vertikal und horizontal scrollenden Spielstufen die Schergen *Sküljagger*'s.

Aufgesammelte Früchte dienen als Extrawaffe: Je Fruchttyp bubbelt Storm Jaxon unterschiedliche Kaugummiblasen. Eine verputzte Kirsche sorgt für einen Schwebeballon; ein paar Weintrauben gefuttert, und das Heldensprite umgibt sich mit einem schützenden Kaugummi-Schutzschirm.

So spritzig die Idee mit dem Kaugummiextra auch sein mag, es bleibt schleierhaft, wie das *Sküljagger*-Modul durch die Maschen der Nintendo-Qualitätskontrolle rutschen konnte. Denn *Sküljagger* gehört zu übelsten Sorte spielerischer Mangelkost. Die Grafik ist von so schreiend mieser Qualität, der Trommel-Sound von so nervtötender Schrillheit, daß diese Catridge ohne Zweifel als Marterinstrument zu gebrauchen ist. Testmuster von Flashpoint. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: American Softworks
Zirka-Preis: 120 Mark

SUPER NES 26%

Grafik: 48% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

Chuck Rock

Das männliche Sexsymbol der Urzeit war *Chuck Rock*. Unrasiert und mit animalischem Charme betörte er bereits auf diversen Computern und den Sega-Systemen jede Neandertaler-Braut. Nebenbuhler Gary Gritter hatte keine Chance, das Herz der begehrten Ophelia zu gewinnen und entführte sie aus Verzweiflung.

Die 19 Level des Spiels sind in fünf Welten unterteilt. Um Ophelia zu befreien, muß Chuck sich im Dschungel, im Vulkan, unter Wasser, in der Eiszeit und im Land der Riesendinos den prähistorischen Gefahren stellen. Zur Verteidigung kann Chuck im Sprung den Mieslingen einen tödlichen Tritt verpassen oder sie mit einer Abart des Bauchtanzes außer Gefecht setzen: auf Knopfdruck erschlägt er die Feinde mit seinen wohlgenährten Wanst.

Chuck Rock verwöhnt mit witziger, bonbonfarbiger Comic-Grafik. Alle "Darsteller" sind herrlich gezeichnet und gut animiert. Ob Chuck sich an ungewaschenen Körperteilen kratzt oder gegen einen Dinosaurier in Herzchen-Shorts und Boxhandschuhen kämpft: Lacher bleiben unvermeidlich. Auch spielerisch hat Chuck einiges zu bieten. Die Level sind groß und vielfältig, die Obergegner abwechslungsreich - beim Plazieren der Steinplatten wird sogar etwas Taktik verlangt.

Der einzige Kritikpunkt: Continues gibt es nicht und die Leben von *Chuck Rock* sind schnell verbraucht, auch wenn es nie unfair wird. Nur wer sehr viel übt, kann Ophelia retten. Trotzdem solltet Ihr diesen unterhaltsamen Urzeit-Trip nicht versäumen. Videospiel-Ladies werden an diesem Prachtkerl ohnehin nicht vorbeikommen - Welcher Modulheld bietet schon Bartstoppel, Bierbauch und miese Manieren? Testmuster von Galaxy.. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sony Imagesoft
Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 76%

Grafik: 73% Sound: 68%

Schwierigkeit: schwer

James Bond Jr.

Der verdiente Ruhestand: James Bond sitzt im heimischen England in seinem Ohrensessel, raucht Pfeife und Sophia von den "Golden Girls" ist sein Sexidol. Er kann beruhigt seinem Lebensabend verbringen, denn Sprößling *James Bond Jr.* ist in Papis Fußstapfen getreten und rettet die Welt.

Junior wurde von der Hauptquartier-Waffenkammer mit den neusten Fortbewegungsmitteln ausgestattet. Im Speedboat geht's durch die Kanäle Venedigs, im Raumschiff über Planetenoberflächen und im Hubschrauber über eine Waldlandschaft. Störenfriede wie Raketen, Panzer oder Minen könnt ihr mit Eurer Bordkanone oder Bomben wegpusten. Diese horizontal scrollenden Level wechseln mit typischen Jump'n'Run-Abschnitten ab.

Der Sohnemann hat viel trainiert und kann laufen, springen, rutschen, boxen, zutreten, schießen und Bomben werfen. Seltene Extras frischen den Energievorrat auf, machen Euch schneller oder spenden neue Munition. Nach jedem Abschnitt wird der Agentenspieler dank eines Zwischenbildchens über den Lauf der Dinge unterrichtet und mit einem Paßwort versorgt. Damit kann auch nach einem Stromausfall oder dem Verlust aller Leben weitergespielt werden *James Bond Jr.* ist abwechslungsreich, aber dilletantisch programmiert. Bei fünf Objekten gleichzeitig auf dem Bildschirm ruckelt's und die bunte Grafik wirkt phasenweise, als hätte das Programmierteam einige Zeichenaufträge an Kindergärten vergeben. Die technischen Mankos vermiesen das Spielvergnügen und der saftige Schwierigkeitsgrad (trotz Level-Paßwörtern) läßt das Modul schon bald im Schrank verstauben. Testmuster von Dynatex. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: THQ
Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 47%

Grafik: 52% Sound: 32%

Schwierigkeit: schwer

Hol Dir den POWER Ordner!

Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 28

Ja, ich will ____ Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

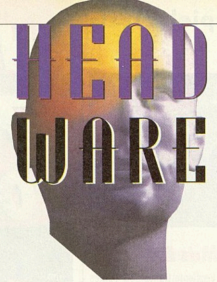
Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Stehbox



Was sonst noch auf der Welt passiert: Knut tanzt im Cyberspace, Michael geht auf eine gefährliche Reise und Martin analysiert die amerikanische Musik-Szene

Reingehört

Sarah Jane Morris

Heaven Progressiver Pop, mit leichten Jazz-Anleihen, dynamisch vorgetragen: Die Lady mit dem Raucher-Organ setzt gekonnt Akzente. Nicht ganz so fetzig wie der Vorgänger, trotzdem empfehlenswert.

John Lee Hooker

Boom Boom Hardcore-Blues vom Meister persönlich. Depressive Songs, die den Genre-Freak ansprechen; neue Fans gewinnt Hooker mit der aktuellen CD nicht. Schwerfällig.

Anna Palm

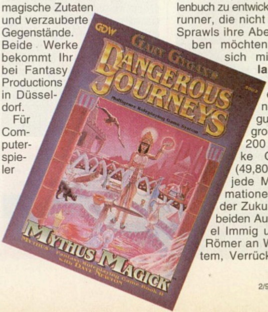
Love me Im zweiten Album der Independant-Amazone Anna Palm wird die Vokal/Violin-Mischung mit Dance-Einlagen parfümiert. Resultat: merkwürdig. Für Disco-Gestrampel zu abgeklärt, als High-End-Pop zu "Kids-tümlich".

Dangerous Journeys: Mythus

Rollenspielfreaks bekommen bei dem Namen Gary Gygax feuchte Augen. Ist Gygax doch kein geringerer als der Schöpfer der weltberühmten **Advanced Dungeons & Dragons**-Spiele - Kennern schlicht unter dem Kürzel **AD&D** bekannt.

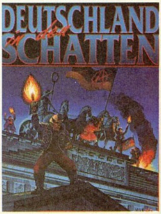
Mittlerweile kehrte Gary Gygax AD&D und der Firma TSR den Rücken zu und fummelte ein neues Spielsystem zusammen: **Dangerous Journeys**. Das Schlagwort "Multi-Genre-Rollenspiel" geistert nicht nur durch die Fachwelt, sondern prangt auch auf der Hochglanzhülle des Regelwerks. Multi-Genre deshalb, weil Gygax in **Dangerous Journeys** nicht nur verschiedene Stilrichtungen verquickt, sondern dem Spielleiter bei der Wahl des Hintergrundes weitgehend freie Hand läßt. Ob eine schmuddelige Orkbande durchs New York des 20. Jahrhunderts fegt, Ihr nebst Kumpels eine Bar in Lemuria auf den Kopf stellt, oder im wüstenähnlichen Ägyptenszenario auf Pharaonenhatz geht, bleibt Eurer Phantasie überlassen. In den Multi-Universen Gygax's wird zudem bei der Charakterdefinierung sehr viel mit "Skills" statt fixer Werte gearbeitet. Die Folge: Die Figuren, Helden und Charaktere sind vielschichtiger als in "herkömmlichen" Table-Board-Spielen.

Besonders Liebhaber rassiger Spielsitzungen im Kreise begeisterter Hardcore-Rollenspieler finden sich in dem englischsprachigen, über 400 Seiten starken Regelbuch *Dangerous Journeys: Mythus* ohne große Probleme zurecht. Echte *Dangerous Journeys: Mythus*-Spieler legen sich zusätzlich den **Mythus Magick**-Wälzer zu, der auf rund 380 Seiten alle magischen Eventualitäten der Fantasywelt beschreibt. Neben über 1000 Zauberformeln erfahrt Ihr Wissenswertes über magische Zutaten und verzauberte Gegenstände. Beide Werke bekommt Ihr bei Fantasy Productions in Düsseldorf.



Für Computerspieler besonders wichtig: Software-Riese Electronic Arts sicherte sich rechtzeitig die Rechte an *Dangerous Journeys* und werkelt an einem passenden Computerspiel. Konsolenkrieger werden von JVC bedient, die eine Super-Nintendo-Fassung in der Pipeline haben.
mh

Deutschland in den Schatten



So lautet nicht etwa ein Kommentar zur aktuellen politischen Lage, sondern der Titel eines neuen **Shadowrun**-Quellenbuchs. Das gleichnamige Rollenspielsystem, in Amerika von der FASA-Corporation entwickelt, ist nicht nur dort zu einem Bestseller geworden. Auch in Deutschland findet die ungewöhnliche Mischung aus Matrix-Reisen, Cyberspace-Abenteuern und Fantasy-Märchen immer mehr Anhänger. Grund genug für Fantasy Productions, in Deutschland Lizenznehmer von FASA, ein eigenes Quellenbuch zu entwickeln. Shadowrunner, die nicht nur in Ami-Sprawls ihre Abenteuer erleben möchten, erschließt sich mit **Deutschland in den Schatten** ein ganz neues Betätigungsfeld. Das großformatige, 200 Seiten starke Quellenbuch (49,80 Mark) bietet jede Menge Informationen frisch aus der Zukunft. Was die beiden Autoren Michael Immig und Thomas Römer an Wissenswertem, Verrücktem, Satiri-

POWER PLAY LESER SERVICE

4 92

Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test

3 92

Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

2 92

Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights ´91

10 92

Schiffe versenken: Taskforce 1942. Adventures: Sherlock Holmes, Curse of Enchanthia u. a.. Rollenspiele: Might & Magic 4, Darklands, Legacy. Die Amiga-Meister: Psycnosis. Außerdem Erste Infos zu Lemmings 2.

9 92

Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmungsmacher. High-End-Spiele. Bard´s Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand

8 92

Spiele-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalion´s Turrican-Killer: Lionheart. Exclusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm

7 92

"Rampart"- der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice", "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace- Filmhit "The Lawnmower Man". Randale im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"

11 91

Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London-messe. Tag der Abrechung: Terminator 2

6 92

Lucasfilms Adventure-Krönung: Indiana-Jones 4. Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baron-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.

10 91

Software des Grauens: Ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant, der orginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

11 92

Raser im Test: Mariokart, Car & Driver, Lotus 3, Red Zone, Im Visier: High-End-Amiga, Erste Infos zum Star Wars-Simulator, Welt der Spiele: Bericht von der London-Messe

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag (zzgl. 3,- DM Versandkosten) _____

Name, Vorname

Straße, Hausnr.

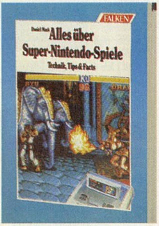
PLZ, Wohnort

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

schem und Schrecklichem über die bundesdeutsche Wirklichkeit im nächsten Jahrtausend zusammengetragen haben, kann man nicht nur jedem Cyberpunk wärmstens empfehlen. *vw*

Buchtip

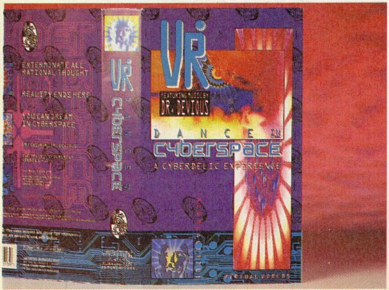


Wer schon ein Super Nintendo zu Hause hat oder sich mit Kaufabsichten trägt, darf nun den Buchhändler aufsuchen. Vom Falken-Verlag erschien der kompetente Ratgeber Alles über Super-Nintendo-Spiele, in dem Ihr nicht nur Tips & Tricks zu den wichtigsten Modulen findet. Das Buch informiert über Zubehör und Hardware, blickt in die Software-Zukunft, schildert die Entstehungsgeschichten vieler Spiele und vermittelt sprachlich versiert Hintergrundinformationen. Das durchgehend farbig illustrierte Fachbuch kostet 19,80 DM und sollte keinem Super-Nintendo-Interessierten durch die Lappen gehen.

Dance in Cyberspace

Symbole, Ziffern, Gesichter, ein verschwommenes, fragmentarisches Mandala visueller Information... Wie ein Origamitrick in flüssigem Neon entfaltet sich seine distanzlose Heimat, sein Land, ein transparentes Schachbrett in 3D, unendlich ausgedehnt. Cyberspace William Gibson, "Neuromancer". Potentielle Cyberpunks dürfen aufatmen. Endlich platzt ihre völlig neue Weltanschauung mit Effet in die Welt von heute. Nach Film, Literatur und Computerspiel dringt die Vision vom "Cyberspace", der computergenerierten 3-D-Welt, sogar in die Musikbranche ein. Erster Vertreter: *Dance in Cyberspace*, ein Musikvideo im flockigem Hip-Hop- bis Tekkno-Kleid. Musikalisch unspektakulär, soll der Konsument vor allem von visueller Seite her auf eine Art Cyber-Trip gebracht werden. Angepriesen als "Cyberdelic Experience" folgt jedoch schon nach einigen Minuten die Ernüchterung: Kein Tanz im Cyberspace, nicht mal'n bißchen Matrix.

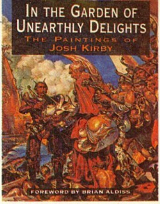
Was sich auf dem Bildschirm abspielt, stammt von einem halbwegs fixen Amiga: Immer wiederkehrende Mandelbrote und Apfelbäume mit "Color-Cycling" (geht mit jedem Fraktal-Programm), einige Vektorgrafiken (unter anderem die Viper aus *Elite*) und jede Menge "Bobs". In so manchen Demos bekommt der Amiga-Besitzer Professionelleres geboten. Einzig interessant sind ab und an auftauchende Gesichter in Falschfarben. Sicherlich verfehlt *Dance in Cyberspace* seine Wirkung bei Otto Normalverbraucher nicht – ein Computerfreak kann sich dank mangelnder Abwechslung das Gähnen jedoch nicht verkneifen. *kn*



Fantasy Famous

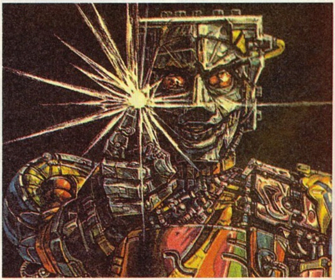
Fantasy-Fans lieben Terry Pratchett, doch kaum einer von ihnen hat sich jemals gefragt, woher denn die tollen Cover-Artworks der Pratchett-Bücher stammen. Verantwortlich für die witzigen Illustrationen ist Josh Kirby, einer der wohl brillantesten Science-fiction- und Fantasy-Maler unserer Zeit. Als Portraitzeichner ausgebildet, zog es ihn schon bald in Grafikstudios, wo er vor allem als Illustrator arbeitete. In den siebziger Jahren lag der Schwerpunkt seiner Arbeit vor allem bei Artworks und Ankündigungs-Postern zu Filmen (The Life of Brian).

Ende des Jahrzehnts kristallisierte sich seine Liebe zu Science-fiction- und zu Fantasy-Motiven heraus. Es folgten zu dieser Zeit vor allem Titelbilder großer Filme: *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*, *Krull* oder *Beastmaster*.



Zur gleichen Zeit entdeckte ihn die Literatur- und Rollenspielwelt. Neben derben Monsterklopfereien (Dragonslayer, Tunnels & Trolls), liebt Kirby vor allem die witzige, abgefahrene Thematik von Pratchetts Scheibenweltzyklus. Kirbys Stil paßt dabei vollends: gnubbelig-häßliche, bemitleidenswerte Monster, derbe, durchgehend vollbusige Jungfrauen und muskelbepackte Helden mit einer krummen Nase.

Die Bilder von Josh Kirby sprühen dabei nur so vor Leben und erdrücken den Betrachter regelrecht. Sie sind vollgepackt mit abgefahrenen Figuren, die nicht etwa nur so dastehen, sondern immer irgendwas zu tun haben (meist kreischen sie den Betrachter an). Wer sich diesen Genuß nicht entgehen lassen will, sollte sich einige Pratchett-Bücher zulegen, die ab und an mit farbigen Illustrationen des Meisters glänzen. Neueste Ausgabe: *Eric*, eine nette Erzählung um den Zauberer Rincewind (*Die Farben der Magie*) mit vielen tollen Illustrationen. Absolute Fantasy-Fans sollten sich *In the Garden of Unearthly Delights* (Paper Tiger Verlag) besorgen, ein Buch nur mit Kirby-Bildern. Der Bildband ist nur in England erhältlich – eine gute Adresse ist einer der "Forbidden-Planet"-Läden im Vereinten Königreich. *kn*



C64'ER FAN: MACH DEIN SPIEL!

FÜR NUR 39,-DM!

Wer jetzt nicht spielt, hat ausgespielt. Für Fans wie Dich hat Markt&Technik sechs C64-Spielesammlungen zusammengestellt. Jede besteht aus einer Diskette mit starken Spielen und einem Begleitbuch. Darin findest Du alle Lösungen und viele Tips und Tricks, wenn Du mal nicht weiterkommst. Mach Dein Spiel. Jetzt!

Bernhard Schmidt
64'er Spielesammlung Band 6
Insgesamt 15 Klasse-Spiele für den wahrhaft spielfreudigen 64er-Benutzer. Oder bleibst Du etwa ungerührt, wenn Du hörst, daß eine intergalaktische Ballerei, bewegungsintensive Sportwettkämpfe und Knötie in Caves zur gleichen Zeit auf einer 5,25"-Diskette stattfinden? Nicht schlecht, gell?
1992, ca.120 Seiten, inkl.Diskette
ISBN 3-87791-370-9 DM 39,-*

Bernhard Schmidt
64'er Spielesammlung Band 5
Von Karamelien bis Bagdad - 15 turbomäßige Spielerlebnisse. Anregend, lehrreich und gesund. Zum Beispiel „NewQuarts": das bekannte Tetris in einer neuen aufregenden Variante. Oder „TrenchFire": 3D-Action im Weltraumgleiter. Für mögliche Nebenerscheinungen beachte bitte das beiliegende Handbuch oder frage den Hacker von nebenan. Der hat die neue Spielesammlung nämlich schon.
1992, 119 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-333-4 DM 39,-*

Axel Seibert
64'er Spielesammlung Band 1
Action, Simulation, Strategie. 15 spannende Spiele zum Preis von einem Dutzend: Balliard • Maze • The Way • Schiffe versenken • Vager 3 • Firebug • Pirat • Handel • Wirtschaftsmanager • Börse • Vier gewinnt • Vier in vier • Brainstorm • Schach • Zauberwürfel. Wer „Pirat" nicht packt, muß zur Strafe „Schiffe versenken" üben.
1987, 115 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-429-7 DM 39,-*

Außerdem auf dem Spielplan:

Axel Seibert
64'er Spielesammlung Band 3
Geschicklichkeit, Abenteuer, Bewegung. 12 heiße, heiße Spiele: Arabian Treasurehunt • Block'n'Bubble • Robo's Revenge • Race of the Bones • Quadranoid • Future Race • Risiko • Copter Flight • Asteroids 64 • Verminator • Der kleine Hobbit • Odyssey. Wir legen Wert auf die Feststellung, daß sich hinter „Robo" nicht der Autor verbirgt.
1988, 103 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-596-X DM 39,-*

Hartmut Woerrlein
64'er Spielesammlung Band 4
Knobeln, Mogeln, Strampeln. 20 tolle Computer-Spiele mit 80 Seiten Anleitung, z.B.: Samurai: Kampfspiel mit Spitzengrafik • Motocrash: veredelter Tron • Omidar: mit einem Gorilla auf der Flucht • Bomb Runner: Minensuchkommando • Baccaroo: neue Paradroid-Version • Crillion: Mischung aus Boulder Dash und Arkanoid. Alle Spiele sind gepackt und mit Schnellader abgespeichert.
1988, 80 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-703-2 DM 39,-*

Axel Seibert
64'er Spielesammlung Band 2
Sport, Adventure, Simulation. 14 Mega-Spiele für ganze 39 Mark: Golf • Billard • Tonti • Zauberschloß • Freiheit • Steel Slab • Space Invader • Apokalypse Now • Block Out • Aquantor • Tödliches Dioxin • Libra • Dasher • Bundesliga-Manager. Kleiner Tip: Wer zuviel „Golf" spielt, wird mit „Zauberschloß" nicht unter 9 1/2 Wochen bestraft.
1987, 98 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-428-9 DM 39,-*

* unverbindliche Preisempfehlung.

Markt&Technik

DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

8630-1

3 x 4 = 10

Statt eine Platte mit zehn Songs zu kaufen, müssen Annie-Lennox-Fans gleich zu drei Alben greifen. Jeweils vier Lieder (darunter partout der Single-Hit "Cold") tummeln sich auf dem Maxi-CD-Trio. Die restlichen Tracks stammen aus MTVs "Unplugged"-Serie, und zeigen die musikalische Potenz der Sängerin wirkungsvoll auf. Leider trübt teils die Klangqualität das ungestörte Lauschen – von den viertelstündlichen CD-Wechselorgien ganz abgesehen. Summasumarum ein reichlich überteuerter Zehnerpack, der als normale CD deutlich mehr Bonuspunkte eingesackt hätte.

Country-Kultur

Back to the Roots: Während die amerikanischen Politiker im Zukunfts-Nirwana herumirren, steht die Marschrichtung der Musikindustrie fest. Seit Garth Brooks die Billboard-Charts fest im Griff hat, plazieren sich moderne Country-Acts regelmäßig in den US-Pop-Charts. Während Kollegen wie Michael Jackson und U2 froh sind, vier bis fünf Millionen Scheiben im Jahr abzusetzen, griffen über neun Millionen Amis zur letzten Brooks-CD. Die neue Platte "The Chase" ist schon wieder die Nummer 1 – seine Musik trifft den angeknacksten Nerv der US-Bevölkerung. Die Mischung aus ehrlicher "Down to Earth"-Musik und professioneller Präsentation katapultierte ihn zum US-Medienstar Nummer 1. Er singt Hardcore-Country mit jauchzender Fiddle genauso ungeniert und überzeugend wie den Billy-Joel-Klassiker. Angesichts dieser Erfolge versuchen die deutschen Abordnungen der Plattenkonzerne, erfolgreiche Country-Stars auch bei uns zu etablieren. Halten sich die Erfolge mit Garth noch in Grenzen, übernahm europaweit Hillbilly Billy-Ray Cyrus das Kommando. Sein Rebellen-Outfit entzückt die Europa-Kids mehr als die familienfreundliche Verpackung von Mr. Brooks. Cyrus' Up-Tempo-Song "Achy Breaky Heart" landete sogar in den deutschen Top Ten.

Neben den beiden Solo-Künstlern bürgt eine etablierte US-Gruppe für sympathischen Country-Rock. Die neue CD von Restless Heart ("Big Iron Horses") birgt einen melodisch-dynamischen Zehnerpack mit Selfmade-Songs und läßt nicht den kleinsten Funken Disharmonie aufkommen.

Konsolensound auf CD

Wenn Ihr Euch andauernd über den Preis aktueller Pop-CDs ärgert, geht Euch jetzt der Hut endgültig hoch: Seit kurzem hat der CWM-Versand die Musik erfolgreicher japanischer Videospiele wieder im Programm. Bis zu 70 Mark müßt Ihr für die Raritäten berappen – dafür gibt's dann aber Alben, die sich regelmäßig in den japanischen Charts plazieren. Im Angebot sind von Band oder Synthesizer eingespielte Themen der Vorlage (sogenannte "Arrangements") und die von einem Orchester arrangierten Klänge. Letztere werden nur selten aufgenommen, dafür kümmern sich ausgezeichnete Ensembles um die klangliche Interpretation der Musikthemen: Der Soundtrack zu *Dragon Quest 4* (39 Mark) wurde vom weltbekannten London Philharmonic Orchestra eingespielt, während die Tokyo'er Symphonie Konamis *Gradius 3* (weltweit vergriffen) in Szene setzte.In Sachen Band-Arrangements und Synthesizer-Musik ist die SST-Band bekannt: Die Hardrocktruppe spielte bislang nur Songs zu Sega-Spielen ein, hat aber vor kurzem ihre erste Eigenproduktion "Blind Spot" aufgenommen – überdurchschnittlich ist das Album leider nicht. Der Newcomer '92 war Capcoms Soundhexer Alfy Lyra, auf dessen Kosten das *Street-Fighter-2*-Image-Album geht: Zu jedem Kämpfer ertönt ein peppiges Arrangement plus Medley der Endgegner-Songs. Allesamt gut vertont und für *Street-Fighter-2*-Fans unverzichtbar. An Konamis *Xexex*-CD sollten sich alle Freunde psychedelischer Musik halten. Die Scheibe mit Synthie-Arrangements zum hierzulande unbekannten Edelballerspiel *Xexex* nimmt's locker mit dem neumodischen Disco-Gemurkse auf – technisch voll auf der Höhe und imposant instrumentiert. *ak*

Titel	Bemerkung	Wertung
Alpha Mission 2	Original Neo-Geo	empfehlenswert
Celtic Moon	Orchester-Arrangements	empfehlenswert
Dragon Quest 4	Orchester-Arrangements	hervorragend
Last Resort & Fatal Fury	Original Neo-Geo	empfehlenswert
Sa-Ga	Original Game-Boy	für Fans
Street Fighter 2	Pop-Arrangements	empfehlenswert

AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht: brandneue Spiele für den Amiga? Tips&Tricks für die bekann-testen Amiga-Spiele? Eine witzig-fundierte Einführung in Euren Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-Bücher von Markt & Technik! Hier steht alles drin, was einen Amiga-Fan glücklich macht - Seite für Seite - Byte für Byte!

Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 1
Spiele-Spaß im 6er-Pack für den Amiga.
Spiele-Spaß im 6er-Pack für den Amiga.

- PowerBlast: Außerirdische greifen an.
- MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.
- RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.
- MoveIT: Kästchen rangieren.
- MagicRub: Der legendäre Zauberwürfel.
- BrainStorm: Mastermind stand Pate.

1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-**225**-7 DM 49,-*

Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '93
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
ca. 330 Seiten
ISBN 3-87791-**381**-4 ca. DM 39,-

Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '92
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
1992, 336 Seiten
ISBN 3-87791-**287**-7 DM 39,-

Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 2
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-Fun: Jumping Jack und DigIt sind Jump'n'run-Spiele für Joystick-Akrobaten mit Denkerstirn. Zwei Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version 4-SEG dürfen nicht fehlen. THE TURN ist was für Knobelasse - übrigens mit Level-Editor. Diesen Level-Editor gibt's auch bei Cul de Sac, einem Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-*

Frank Stieper
Klops & Lücke:
Die Amiga-Detektive
Ein Mitmachbuch für alle Kids, die ihren Amiga kennenlernen wollen. Klops & Lücke sind auf Verfolgungsjagd, und der Leser begleitet sie dabei. Bei ihrer Jagd nach den Unbekannten benutzen sie Detektivprogramme, die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was man außer Spielen noch alles damit machen kann.
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-**254**-0 DM 39,80

* unverbindliche Preisempfehlung

Markt&Technik

DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

8430-2

Dynamix geht fremd: *Betrayal of Krondor* ist ein ungewöhnliches Rollenspiel

Ahoi! Der Nachfolger zum Kultspiel *Pirates!* setzt Segel

POWER PLAY

·3·

erscheint am
10. Februar 1993

Wir hoffen, daß Ihr das Weihnachtsfest gut überstanden habt und viele, viele Computerspiele unterm Christbaum lagerten. Wenn nicht, liegt dies wohl zum Teil an einigen schlafmützigen Softwarefirmen, die dummerweise den (wichtigen) Weihnachtstermin verpaßten und erst im neuen Jahr für frischen Spielenachschub sorgen. So verzögerte sich beispielsweise der Start des Dynamix-3-D-Rollenspiels **Betrayal of Krondor** und die Science-Fiction-Seifenoper **Space Quest 5** gleich um einen ganzen Monat. Deshalb gibt's die Tests (wahrscheinlich) erst in der nächsten Ausgabe. Immer wieder hinausgeschoben ist David "Wartet noch drei Jahre" Brabens **Elite 2**. Von diesen begehrten Softwarespätzündern mal abgesehen, kommt natürlich jede andere Neuheit in die nächste POWER PLAY.

Alle Fans des Kultspieles Pirates! dürfen sich auf die ersten Infos über den offiziellen Nachfolger **Pirates Gold** freuen. Außerdem dabei: Der Origin-Rollenspielknaller **Ultima Underworlds 2** im Härtetest.

Bevor Ihr mit dem Game Boy, dem Mega-Drive oder dem Wing Commander voll wegtaucht in die irrsten Spiele, holt Euch erst die Bücher dafür! Wollt Ihr: Paßwörter, spezielle Techniken, Schummeltricks, neue Strategien oder Schritt-für-Schritt-Anleitungen?

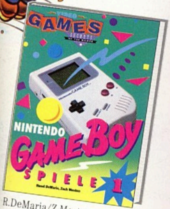
Egal was Ihr wollt, das richtige Buch für Eure Spiele muß her: Erst dann werdet Ihr alles wissen - es wird kein Geheimnis mehr für Euch geben...!

NO MORE SECRETS!

R.DeMaria/Z.Meston/A.Locker
Die Geheimnisse der Mega-Drive-Spiele
Ein Power-Play-Buch, das 47 Mega-Drive-Spiele beschreibt. Kurztips und kleine Cheats fehlen ebenso wenig wie die Entschärfung kniffliger Stellen. Karten, Bilder und Skizzen erleichtern den Durchblick und garantieren maximalen Spielespaß. Z.B. bei: Sonic the Hedgehog, Shining in the Darkness, Might & Magic, Klax, Shadow Dancer und viele, viele andere.
1992, 269 Seiten
ISBN 3-87791-306-7 DM 29,-

R.DeMaria/Z.Meston
Game Boy Band 2
The secrets of the Games: Blades of Steel, Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe, Castlevania II: Belmont's Revenge, Double Dragon I, Dr. Mario, Kung-Fu Master, Mega Man in Dr. Wily's Revenge, RoboCop, Skate or Die: Tour de Trash, Terminator 2: Judgment Day. And many, many more...
1992, ca. 250 Seiten
ISBN 3-87791-358-X DM 29,-

Mike Harrison
Die Geheimnisse des Wing Commander II
Hier ist die Übersetzung des amerikanischen Erfolgsbuches mit den vielen guten Ratschlägen. Geboten werden Karten von den großen Einsätzen, grafische Hinweise, taktische Manöver aus den Denkfabriken der Herstellerfirma Origin.
1992, ca. 280 Seiten
ISBN 3-87791-359-8 DM 29,-



R.DeMaria/Z.Meston
Game Boy Band 1
Ein Buch, das Euch tiefer in Eure Lieblings-Game-Boy-Spiele führt, als Ihr jemals wart oder kommen wolltet! Alles, wirklich alles, über: Batman, Bubble Ghost, Bugs Bunny Crazy Castle, Castlevania: The Adventure, Cosmo-Tank, Double Dragon, Duck Tales, Skate or Die, SolarStriker, Spider-Man, Super Mario Land und weitere 15 Spiele im Detail.
1992, 278 Seiten
ISBN 3-87791-357-1 DM 29,-

Holt Euch das Buch zu Eurem Spiel - jetzt im Handel!

Markt&Technik

DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

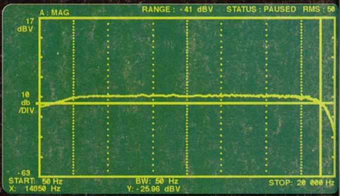
Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

8230-1

inkl. Stereo-Lautsprecher

HiFi-Stereo-Sound

Herkömmliche Soundkarte: 13 kHz Sampling: fehlende Höhen, überhöhte Bässe



ATI STEREO-F/X: 44 kHz Sampling: Linearer HiFi-Frequenzverlauf

Audio
Das Magazin für HiFi und Musik
Für uns getestet im Audio-Magazin Labor

zum Mono-Preis

Jetzt mal ehrlich: Würden Sie heutzutage noch eine Mono-Anlage kaufen?

WinDAT Digital Audio Transport

Oder würden Sie sich mit der Klangqualität eines Kofferradios zufrieden geben? Ehrlich gesagt, wir auch nicht.

NEU: VGA + Stereo auf dem Fernseher

STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im räumlichen Quasi-Stereo-Sound.

- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DOS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang für Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schalterlose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 299,-*

VGASTEREO-F/X

Die neue Multimedia Karte. STEREO-F/X, WONDER XL Super-VGA und Anschluß an Fernseher mit SCART-RGB Eingang auf einer Karte.

CODE (COlor Depth Enhancement) ermöglicht die Darstellung photorealistischer Bilder mit effektiv 262.144 Farben

wie STEREO-F/X, zusätzlich

- 16 Bit VESA Super VGA
- 72 Hz flimmerfrei
- 800x600, 32.768 Farben
- 1024x768, 256 Farben
- CODE für 262.144 Farbeffekt
- 400 DPI Maus + Mausport
- MIDI-Box In/Out/Through
- MIDI Sequencer Plus Jr.
- Fernsehanschluß an SCART-RGB
- DM 595,-* 512KB DM 695,-* 1MB

DM 299,-
* unverb. Preisempfehlung

ATI TECHNOLOGIES INC.

ATI-Distributoren:
Deutschland: Access Computer 089/42 00 6-0 Fax: -110 Macrotron 089/42 08 0, Fax 42 36 79 Merisel 0 81 42/41 80 Fax: 38 90
Österreich: Macrotron 0222/40 81 54 3-0 Fax -50 Merisel 0222/61 69 79-7 Fax -720
Schweiz: CPA 056/84 95 00 Fax 83 42 04

ATI Technologies
Rosenkavalierplatz 15
8000 München 81
Tel: 089/92 88 01 - 0
Fax: 089/92 88 01 - 99
Mailbox-BBS: 089/92 88 01 - 98